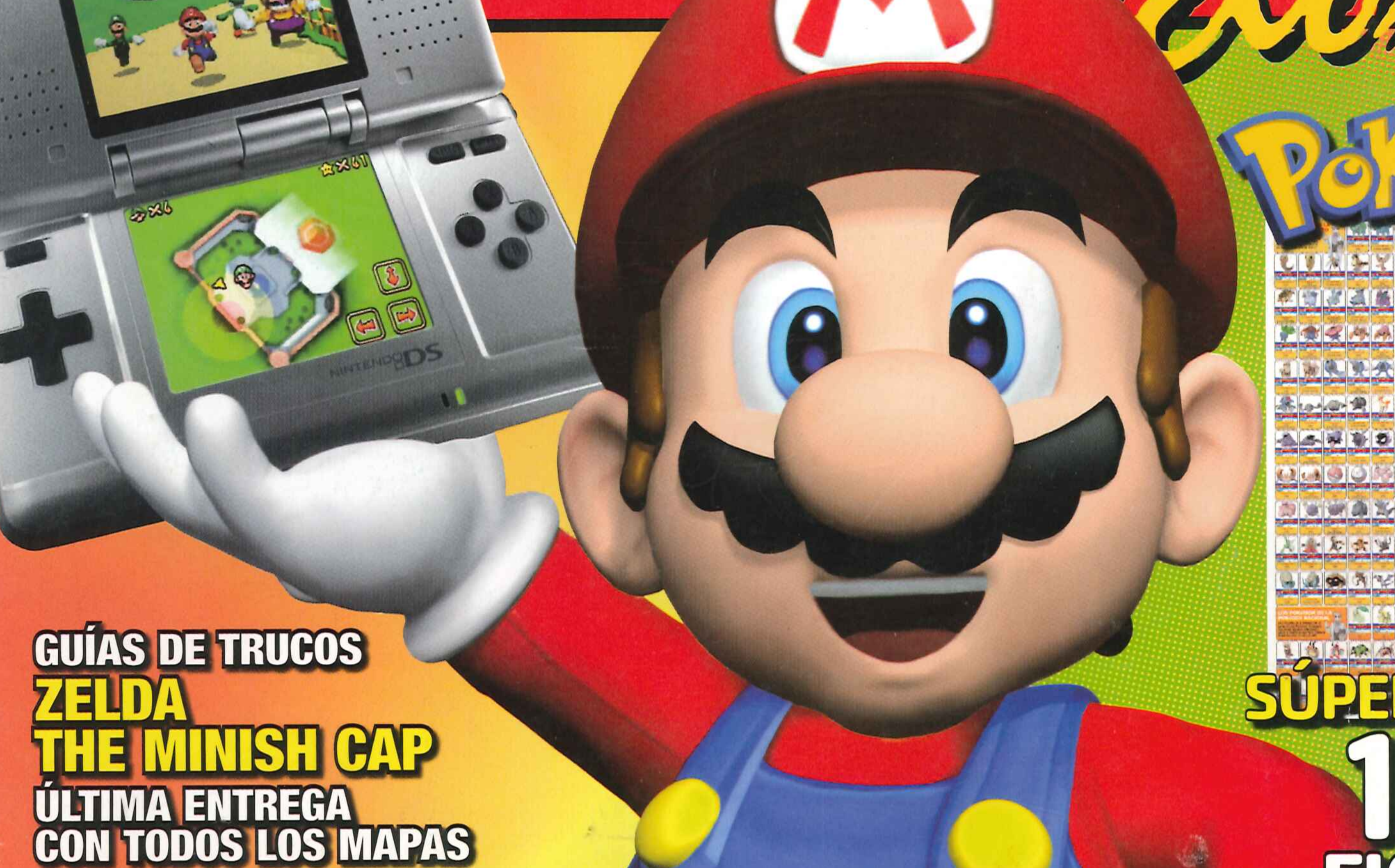
2'99€ 200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS





POKéMON
SÚPER PÓSTER 193 FICHAS

GUÍAS DE TRUCOS
ZELDA THE MINISH CAP
ÚLTIMA ENTREGA CON TODOS LOS MAPAS

MARIO ESTRENA PORTÁTIL

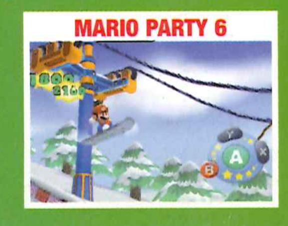
NINTENDO DS: ¡DOBLE DIVERSIÓN!

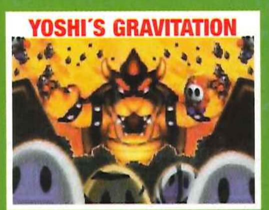
¡Analizamos y puntuamos los primeros juegos!

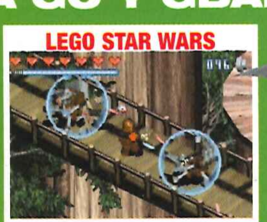


¡ALUCINA CON LAS NOVEDADES PARA GC Y GBA!

DRAGON BALL BUDOKAI 2


MARIO PARTY 6


YOSHI'S GRAVITATION


LEGO STAR WARS




SUMARIO Nº 149 ABRIL 2005



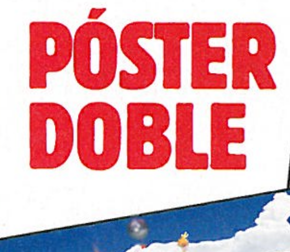
PORTADA

NINTENDO DS aterriza en España con 13 juegos diseñados en exclusiva

Descúbrelos y elige los que te vas a comprar con la máquina, porque los puntuamos.

PÁGINA 12

PÓSTER DOBLE





NOVEDAD

Así es **PROJECT RUB,** el juego más original de Nintendo DS.

Rompe esquemas en jugabilidad y gráficos. ¡Fliparás!

PÁGINA 30

PREVIEW



Vuelve la acción en **STARFOX ASSAULT**

Fox y su equipo pasan de la aventura a la acción más salvaje en su nuevo arcade.

PÁGINA 18

GUÍA

Capítulo final para **ZELDA: MINISH CAP**

No te pierdas los últimos mapas. ¡Son imprescindibles!

PÁGINA 72

NOVEDAD

Estás invitado al último fiestón que se ha organizado con **MARIO PARTY 6**

Nuevos minijuegos y la posibilidad de jugar con un micrófono. ¡Es la bomba!



PÁGINA 50

CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN

12+ EDAD RECOMENDADA

 SEXO

 VIOLENCIA

 LENGUAJE SOEZ

 DROGAS

 DISCRIMINACIÓN

MIEDO

Y más cine aún. Se anuncian **'Los Increíbles 2'** para GC.

PRONTO EN GAMECUBE «LOS CUATRO FANTÁSTICOS»

La familia de héroes más famosa del cómic llegará a los cines y a CUBE en verano. Pero no será la única "bomba" que se prepara en tu GC.

Con el calor del veranito llegará a GameCube el juego basado en la película de 'Los Cuatro Fantásticos'. Será una **genial aventura de acción,** diseñada por la compañía Activision, que seguirá el argumento de la peli. En el juego controlaremos a los cuatro héroes, cada uno con sus propios súper poderes que habrá que aprender a usar. Por ejemplo Mr. Fantástico hará gala de sus poderes elásticos y, con su gran inteligencia, será capaz de manipular cualquier máquina. La Mujer Invisible podrá infiltrarse como un ninja y utilizar barreras de energía. La Antorcha Humana volará y usará su llama para freír a los enemigos. Y, por último, La Cosa empleará su fuerza bruta para mover objetos pesados y arrasar todo lo que se ponga por delante. Y no nos limitaremos a elegir y manejar sólo a uno de ellos, sino que tendremos que **alternar el control de cada personaje** y combinar sus poderes para resolver puzzles, superar obstáculos y vencer a enemigos poderosos. Otra buena noticia es que se incluirá un **modo cooperativo** para dos jugadores. Y si tienes GBA, otra alegría para el cuerpo: también tendrá su propia versión.

Y si «Los 4 Fantásticos» estrenan juego, su parodia más divertida no podía ser menos: Mr. Increíble y toda su familia volverán a traernos toneladas de acción y buen humor en **«Los Increíbles 2»**. THQ se encargará de que lo disfrutemos en GameCube, GBA y Nintendo DS. Otra novedad de THQ en las tres consolas será la nueva aventura de Scooby Doo, titulada **«Scooby Doo! Unmasked»**, que vendrá cargada de humor, misterio y todo el carisma de estos chicos.

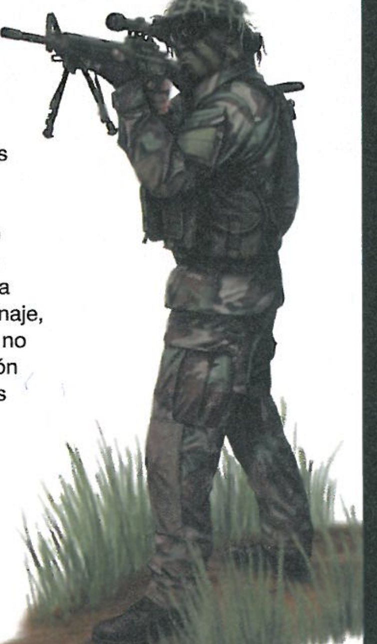
Tres juegos para pasar auténticos momentos de cine ante la pantalla.



Acción fantástica. *Controlaremos a los Cuatro Fantásticos y todos sus poderes en una aventura de acción en la que ellos no serán lo único fantástico. ¡Mirad qué graficazos!*

«GHOST RECON 2», POR FIN LISTO PARA GAMECUBE

El 31 de marzo, los fans del arcade 3D tenéis una cita.



La segunda entrega de este **genial shooter subjetivo** va a meternos en la piel del Capitán Scott Mitchell, líder de las Fuerzas Especiales Ghost Recon, en una misión en la que deberemos resolver una grave crisis en Corea del Norte, en el año 2007. Aparte de la clásica perspectiva en primera persona, habrá una nueva cámara que se situará sobre el hombro del personaje, para ampliar los ángulos de acción. Pero no será la única novedad, veremos un montón de nuevos efectos especiales, secuencias cinemáticas y personajes. Todo ello con unos gráficos de alucine y un entorno superrealista que nos introducirá en la interesante trama de una aventura que viviremos a partir del **31 de marzo.**

¡SE ACERCA EL EPISODIO III!

'La venganza de los Sith' aterrizará en tu Game Boy Advance en mayo.

Ubisoft está preparando el juego para GBA basado en el tercer episodio de 'La Guerra de las Galaxias'. Se llamará 'La Venganza de los Sith' y, al igual que en la película, viviremos el paso de Anakin Skywalker al lado oscuro y su transformación en Darth Vader. **Elegiremos qué historia seguir, la de la oscuridad manejando a Anakin, o la de la luz con el maestro Obi-Wan Kenobi.** El desarrollo mezclará acción de avance lateral con elementos roleros. Será en **mayo** cuando sintamos el poder del lado oscuro, tanto en cine como en GBA, y también habrá una versión especial para Nintendo DS.



Vivirás la película metiéndote en la piel de Obi-Wan o en la de Anakin. ¡Tú eliges!



El juego tendrá puntos roleros, como la posibilidad de mejorar el estatus del héroe

Una familia algo rarilla. *El flexible Mr. Fantástico, su esposa La Mujer Invisible, su gran amigo La Cosa y su cuñado La Antorcha, forman un peculiar grupo de héroes que pronto arrasarán en las pantallas.*

¡Es la hora de las tortas! *Los combates serán muy frecuentes y con un nivel de intensidad alto. En cada uno tendremos que sacar el máximo partido a nuestro héroe.*

Superpoderes. *Cada personaje tendrá habilidades acordes a sus poderes. Así, La Cosa usará un montón de golpes diferentes en las peleas.*

El jefe del grupo. *Reed Richards es Mr. Fantástico, el líder de este súper equipo. Sus poderes elásticos le servirán tanto en combate como para llegar a lugares inaccesibles.*



EL NUEVO MARIO KART LO VAS A DISFRUTAR... ¡EN RECREATIVA!

«Mario Kart Grand Prix» es lo último que prepara Namco para los arcades japoneses.

Namco ha conseguido la licencia de Nintendo para hacer un nuevo y divertidísimo «Mario Kart», pero esta vez no lo vamos a ver en consola sino en arcade. **El juego utilizará la placa Triforce** (la misma que usó Sega en el «F-Zero» de recreativa), así que técnicamente nos va a dejar muy flipados. Y en cuanto a jugabilidad... ya conocemos a Mario: habrá 24 pistas divididas en 6 alocados mundos, más de 100 objetos para utilizar en las carreras y 11 corredores, entre los que se encuentran Mario, Donkey Kong, Yoshi y algunos personajes de Namco, como Pac-Man o Ms. Pac-Man. Pero lo más impresionante de todo es que podremos **ponerle nuestro careto al personaje** gracias a una cámara incluida en la recreativa que capturará nuestra imagen y la mostrará en pantalla. Para partirse de risa.



Los de siempre... *Y alguno más, porque aparte de Mario y compañía habrá pilotos tan originales como Pac-Man.*

Desde el 12 de marzo, por 149,99 Euros...

NINTENDO DS SE ESTRENA EN ESPAÑA



¡Ya está disponible en España la portátil del futuro! Nintendo DS acaba de salir a la venta junto a 13 juegos que rompen con todo.



Doble pantalla, micrófono, conexión sin cables, pantalla táctil, compatible con juegos de Game Boy Advance... por 149,99 Euros. Por si fuera poco, la nueva DS se acompaña de 13 juegos, cifra record de títulos en el estreno de una consola de Nintendo. Hablando de estos juegos, este mes hemos empezado a comentarlos en la revista. Pero como incluirlos todos nos habría sido imposible, hemos decidido repartirlos entre este número y el que viene.

Este mes tenemos las nuevas aventuras de **«Super Mario 64 DS»**; la originalidad y fuerza de **«Project Rub»**; o el carisma de héroes como **«Rayman»**, **«Spider-Man 2»** o **«Robots»**. Para el mes que viene nos hemos reservado el humor salvaje de **«Wario Ware»**, la velocidad de **«Pokémon Dash»** y el "haz tu vida" de **«Los Urbz»**, entre otros bombazos.

De todas formas, para que a todos os quede claro qué es lo que hay ahora mismo a la venta para vuestra consola, vamos a presentaros todos los juegos que salen en el siguiente recuadro. Tomad buena nota de nuestros comentarios, y luego os pasáis por las reviews para decidir cuáles os compráis con la consola. Pero primero la máquina, ojo.

LOS PRIMEROS JUEGOS DISPONIBLES

Estos son los 13 juegos que estrenan la nueva Nintendo DS. Jamás una consola de Nintendo se ha acompañado de tantos títulos para su lanzamiento. Pasad y ved, que merece la pena.

Pokémon Dash
Pon a prueba tus reflejos en carreras de Pokémon.



Super Mario 64
En la página 26 verás cuál es el mejor juego de DS.

Project Rub
Página 30 si quieres descubrir lo más original.

Wario Ware
Tan divertido y rompedor como sus "hermanos".



Spider-Man 2
El cine llega a DS. Mira cómo luce en la pág. 34.



Mr. Driller
Un puzzle tan adictivo como simple y gracioso.



Robots
Cine de animación y aventuras en la página 48.

Ping Pals
Crea tu avatar personal y disfruta chateando.



Rayman DS
Plataformas a tope, en 3D, con Rayman, en pág. 38.



Polarium
Un puzzle para romperse el coco y pasarlo pipa.

Zoo Keeper
De lo más divertido en puzzles. Mira en pág. 36.



Los Urbz
Las experiencias de la vida, en "carne propia".



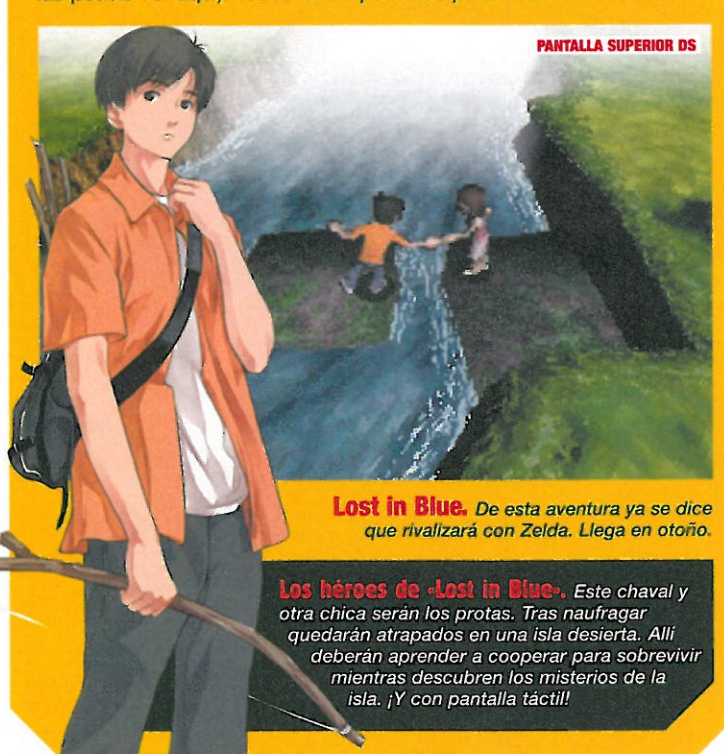
Asphalt Urban
Coches reales, circuitos de verdad... en página 32.


NINTENDO DS
¡TODO EL PODER
EN TU DEDO!
Descubre con Nintendo DS una nueva forma de jugar, a través de su pantalla táctil, su reconocimiento de voz, la conexión inalámbrica, sus dos pantallas y siente nuevas experiencias de juego en todos los sentidos.
¿Quieres más? Con el Pictochat, incorporado de serie en la consola, puedes mandar mensajes a otras consolas sin cables.
Y ahora, consigue una demo jugable de Metroid Prime: First Hunter, si eres uno de los primeros 65.000 compradores de la consola.
Nintendo DS. Una nueva forma de jugar.
TOUCH ME!
©The Nintendo DS logo is a trademark of Nintendo. (c) 2004 Nintendo.

KONAMI LLEVARÁ SUS PRÓXIMOS ÉXITOS A DS

Aventuras 3D, plataformas, RPG... ¡y sorpresas para todo el mundo!

«Castlevania» es el más conocido. La versión para DS llevará la clásica ambientación de lujo a la doble pantalla con novedades como el hecho de poder dibujar los hechizos. Pero fijaos con atención en sus novedosos proyectos: **«Dragon Buster»**, una aventura de acción en un mundo de dragones; **«Frogger»**, un plataformas 3D; y **«Lost in Blue»**, un maravilloso RPG del que cuentan maravillas (las visuales ya las podéis ver aquí). Todos están previstos para finales de verano.



Lost in Blue. *De esta aventura ya se dice que rivalizará con Zelda. Llega en otoño.*

Los héroes de «Lost in Blue». *Este chaval y otra chica serán los protas. Tras naufragar quedarán atrapados en una isla desierta. Allí deberán aprender a cooperar para sobrevivir mientras descubren los misterios de la isla. ¡Y con pantalla táctil!*

NINTENDATA

1.454.000 **Pokémon Esmeralda están ya en las Game Boy de los jugones japoneses.** Ya veis que la nueva edición no conoce límites.

650.000 consolas Nintendo DS acaban de llegar a las tiendas europeas. ¡A por ella!

640.000 «Super Mario 64 DS» se han vendido ya en Japón. ¡Es la mariomanía!

80.510 «Starfox Assault» han salido de las tiendas japonesas el primer día a la venta.

2.445 Yen cuestan las acciones de Konami en la bolsa japonesa. ¡Compra, vende!

POPEYE SE VA A ECHAR UNAS CARRERAS EN TU GAME BOY

Namco lanzará el original «Popeye: Rush For Spinach» para GB Advance en abril.

«Popeye: Rush For Spinach» será una aventura la mar de original. El guión dice más o menos que la Bruja del Mar ha robado todas las reservas de espinacas y le toca a Popeye recuperarlas. Pero no sólo a él, también controlaremos a su novia Olivia, al gigante Brutus y al glotón Wimpy. ¿Y dónde está la originalidad? Pues en que la aventura será un **extraño juego de carreras laterales.** Es pelín raro, sí, pero si miráis las pantallas lo entenderéis. Nuestros amigos viajarán por siete zonas que irán desde la jungla hasta la luna. Además, utilizarán montones de ítems y locos vehículos, como cohetes, monopatines o dinosaurios, para ganar las carreras. Lo jugaremos dentro de poquito, en abril.



El desarrollo del juego será de lo más original que verás en GBA, con cuatro personajes corriendo en escenarios 2D, mientras se lanzan objetos y conducen coches, aviones...

¡VETE PREPARANDO PARA LA FIESTA DE «MARIO PARTY»!

¡En junio, tu Game Boy Advance se va a llenar de divertidísimos minijuegos!

El imparable Mario acaba de estrenar su sexta fiesta en Cube y ya está listo para su primer Party en GBA. «Mario Party Advance» va a trasladar a la portátil toda la jugabilidad que nos ha atrapado en las versiones de Cube. Volverá a reunirse toda la panda, Luigi, Yoshi, Peach... y van a celebrar su paso a Advance a lo grande, con un montón de tableros, divertidos ítems y nada más y nada menos que **60 minijuegos.** Habrá un modo Aventura en el que tendremos que ganar todas las monedas posibles para comprar nuevos objetos y minijuegos. Pero, como en todo Party que se precie, su mayor baza será el modo multijugador. Con el **cable link nos enfrentaremos a un amigo** en geniales juegos de batalla, e intercambiaremos monedas, ítems y minijuegos. Lo esperaremos con mucha impaciencia, porque esta fiesta... ¡va a ser la bomba!





Graciosos, divertidos, originales, así serán los nuevos minijuegos que asaltarán tu GBA con «Mario Party».

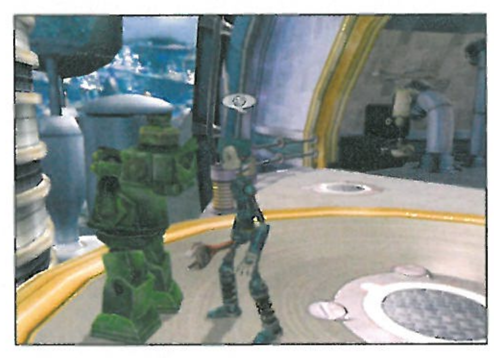
«ROBOTS» LLEGA A GAMECUBE

La divertida peli de animación de la Fox tendrá su correspondiente juego para GC.

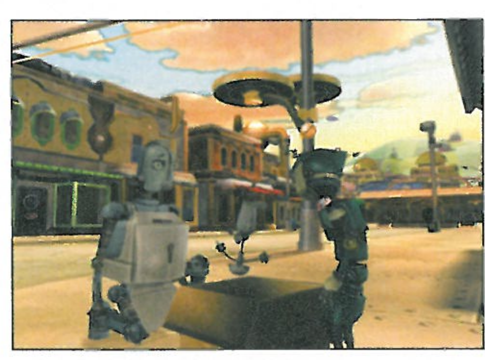
Rodney y su amigo el Genio Robot, que acaban de estrenar sus aventuras en Nintendo DS, van a dar el salto a la consola grande de Nintendo gracias a los chicos de Vivendi.

En la versión para GameCube de «Robots» reviviremos paso a paso la historia de la película de animación que la Fox estrenará el 18 de marzo. Será una **enorme aventura en 3D con muchas dosis de acción**, en la que intentaremos acabar con el tirano que desea dominar el pacífico mundo de los robots.

Para que nuestra misión tenga éxito deberemos viajar por los escenarios que aparecen en la peli, recreados perfectamente con unos gráficos flipantes. Veremos a los personajes protagonistas del filme y nos reiremos a gusto con el mismo sentido del humor. También utilizaremos montones de gadgets y originales inventos mecánicos con los que resolver puzzles y acabar con los enemigos más pesados. Esto va a ser casi como estar dentro de la película.



Para ayudar a Rodney, el robot protagonista, tendremos que charlar con otros... extraños tipos.

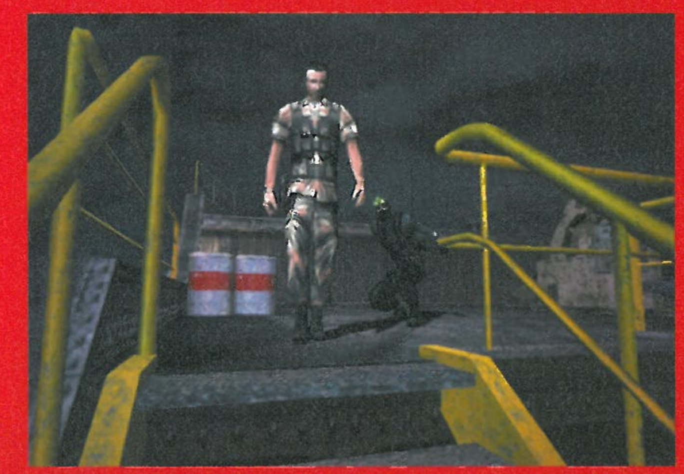


Los escenarios y personajes estarán recreados perfectamente de la película. ¡No os lo podéis perder!

SAM FISHER SE COLARÁ EN TU CUBE EN ABRIL

«Splinter Cell Chaos Theory», la nueva aventura, sale el 1 de abril.

La nueva aventura de Sam Fisher en GC tiene fecha de salida confirmada, el **1 de abril.** De modo que falta muy poquito para que el prota de esta genial salga inicie una nueva misión. «Splinter Cell Chaos Theory» mostrará una **calidad gráfica muy superior** a la de entregas anteriores, con escenarios llenos de detalles y un realismo total que nos va a dejar boquiabiertos. Además, no será nada lineal, tendrá varias rutas en cada nivel y un montón de submisiones. Parece que este título se convertirá en un imprescindible para GC. Lo podréis comprobar ya mismo.



Aunque este «Splinter Cell» tendrá muchísimas mejoras, la base de la aventura será la que ya conocemos: espionaje, infiltración y mucha intriga.

RE-ACTIVATE: LOS GRANDES JUEGOS DE ACTIVISION AL PRECIO MÁS REDUCIDO

¡Increíble! Los juegos de GC a 19,95 Euros y los de GBA a 24,95.

Activision ha lanzado Re-Activate, una línea propia de juegos de GC y GBA con precios rebajados, algo parecido a los Player's Choice de Nintendo.

Los juegos **Re-Activate de GC salen a 19,95 Euros** y, de momento, puedes comprar «Spider-Man», basado en la primera peli del héroe de Marvel, «Tony Hawk's Pro Skater 4», «Disney's Extreme Skate», «Star Wars: Jedi Outcast» y «X-Men Next Dimension».

En GBA vas a encontrar juegos a 24,95 Euros. Incluye los siguientes títulos: «Spider-Man», «Tony Hawk's 3», «Tony Hawk's 4», «Tarzán: Return to the Jungle», «Doom II», «Iron Man», «Disney's Extreme Skate», «Tony Hawk Underground» y «X-Men 2». Ya veis, el que no juega es porque no quiere...





GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO DONKEY KONGA **Juego Donkey Konga + Bongós (GC)** Rafael Lago Santamaría (A Coruña), Pedro Guerra (A Coruña), Soledad Del Álamo Palamós (Almería), Francisco Martín (Barcelona), Betty Bacardit Rodríguez (Barcelona), Miguel Trujillo (Cáceres), Carles Argemí Prat (Girona), Andrés Gaztelumendi Iglesias (Guipúzcoa), José Manuel Gómez Díaz (Huelva), Raúl Ruíz Vela (Huelva), Alfonso Manuel Díaz Lara (Jaén), Pablo J. Blanco Sánchez (León), Guille Van Vroenhoven (Madrid), Chelo Montana (Valencia), José Antonio Porroche Alonso (Zaragoza). **GC Mario Kart + Donkey Konga + Konga (GC)** Cristian Valdivia Marcos (Málaga).

CONCURSO GB EDICIONES ESPECIALES **Superpak Mario vs Donkey** Carlos Santos (Albacete), Mariano García (Asturias), Carlos Peláez González (Barcelona), Ignasi Bertrán (Barcelona), Víctor Reig (Murcia). **Superpak Zelda Edición Especial** Andrés Cozar González (Albacete), María Sagrado Del Saz Martínez (Cuenca), Carlos Fernández Herrera (Jaén), José María Gutiérrez Ruz (Jaén), Daniel Toribio Soria (Palencia).


Entra en el Club más guay !!!
juega, participa en el foro y haz amigos
MISION: planeta m7
ESCOGE A TU OPONENTE
WORLD RALLY
EMPEZAR CARR
hola soy de ciudad real y me llamo irene tengo
si os interesa mandarme un mensaje
yo d granada y tngo 13 años
me llamo rober
pues tiene 8 a lo mejor le interesa
LA MANSION ENCANTADA
MUSICA
VIDEOJUEGOS
CINE
MODA
FORO
REGALOS
club mayoral
www.clubmayoral.com

¡Descubre cómo se juega con la portátil del futuro!

¡LA REVOLUCIÓN NINTENDO DS!

¡Qué bien, DS ya está en las tiendas! Pero quizá todavía hay algún detalle que no conozcas sobre cómo se juega con la nueva portátil. Para eso estamos. En este reportaje vamos a mostrarte todas las posibilidades que brinda DS, y qué juegos las aprovechan a tope. No te lo pierdas.



¿TE LO SABES?

EL PRECIO Y LOS DETALLES:

- Disponible desde el **12 de marzo**, en **color plateado y negro.**
- Cuesta **149,99 Euros.**
- Incluye **Pictochat y una demo de Metroid Hunters** (esto último, en las 65.000 primeras unidades).
- Viene con un **puntero y un cargador de batería** (se recarga en 4 horas y puede durar de a 6 a 10 horas).

1 **PANTALLA DOBLE:** Ya sabéis, dos pantallas retroiluminadas. La inferior es táctil y se puede tocar con el dedo o con el puntero que trae la máquina.

2 **MICRÓFONO:** Te lo creas o no, trae un micrófono con el que podemos hablar, soplar, gritar... relacionarnos de otra manera con los juegos.

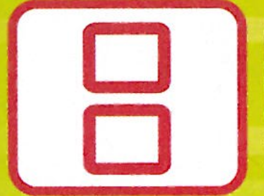
3 **WIRELESS:** Conéctate sin cables, vía wifi, con otros jugadores. La tecnología DS permite incluso jugar varios con el mismo juego. Y lo que espera en el futuro.

4 **PICTOCHAT INCLUIDO:** Este simpático juego viene de serie con la DS. Te permitirá comunicarte con otros jugones, enviar mensajes, chatear...

5 **LOS CONTROLES:** Además de la pantalla táctil, tenemos cuatro botones de control, la cruceta, botones Start y Select y un botón Power para encender- apagar.

LOS PUNTAZOS DE NINTENDO DS

¡Las innovaciones técnicas de la nueva portátil de Nintendo son alucinantes! Aquí te contamos con detalle cada una de ellas, y te mostramos los iconos que utilizaremos de aquí en adelante para resaltarlas en Nintendo Acción.



PANTALLA DOBLE: Si ves este icono en un juego, también verás imágenes de lujo, enormes y a doble pantalla, durante el desarrollo de la partida.



PANTALLA TÁCTIL: La mayoría de los títulos usan la función táctil de la pantalla inferior. Es la otra gran novedad de la nueva portátil de Nintendo.



SIN CABLES: La transmisión de datos entre DS se hace a través del aire, sin cables. Todos los juegos con este icono suelen tener multijugador.



CHAT: La unión de los dos iconos anteriores resulta en este. Puedes chatear con otros usuarios usando el teclado de la pantalla táctil.



MICRÓFONO: Si ves este icono, el juego en cuestión hace uso, en algún momento, del micrófono incorporado de Nintendo DS. Un flipe.



COMPATIBLE GBA: Puedes jugar con tus cartuchos de GBA en DS. Además, algunas tarjetas DS tendrán extras si hay cierto cartucho dentro.



PANTALLA DOBLE



Contar con dos pantallas es todo un lujo a la hora de mostrar imágenes gigantes.

IMÁGENES GIGANTES

Hasta el momento, todos los juegos tenían que ceñirse a las dimensiones de una pantalla para mostrar, por ejemplo, sus enemigos finales. Con DS, en cambio, **existe la posibilidad de conjuntar ambas pantallas** para crear una enorme, impresionante y única imagen.

JUEGOS QUE LO UTILIZAN
- Project Rub
- Warioware

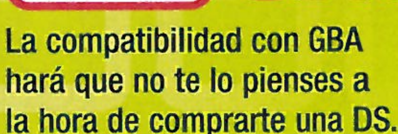




1 WARIO WARE
Muchos microjuegos de Wario muestran la acción usando ambas pantallas. Esta posibilidad incita a crear minijuegos como el que ves, en el que hay que mantener en equilibrio una alta torre de piezas de juguete.

2 PROJECT RUB
La sensación de profundidad de este decorado sólo podría reflejarse usando ambas pantallas. A doble pantalla, el parque en el que "ligas" con tu chica es mucho más creíble.





GBA

La compatibilidad con GBA hará que no te lo pienses a la hora de comprarte una DS.

Seguro que ya te has enterado de que tus cartuchos de Game Boy Advance tienen un sitio en Nintendo DS. De hecho, su sitio es la ranura inferior de la consola, por donde se insertan. Bueno, antes de nada dejarte claro que los juegos de Game Boy Advance no pueden usar sus opciones multijugador si corren en DS. Y ahora lo bueno... **¡la imagen es más nítida y el sonido mejora muchísimo** si jugamos con el cartucho de GBA en esta pantalla! Además, es 100% compatible, o sea que valen todos los juegos.

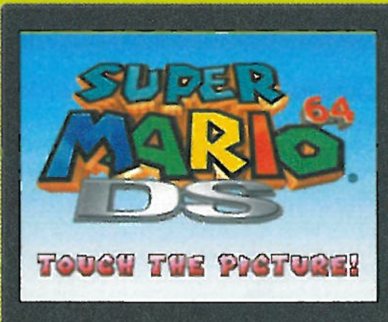


PANTALLA TÁCTIL

Llevamos años sabiendo de la existencia de las pantallas táctiles, pero solo a Nintendo se le ha ocurrido incorporar esta tecnología a una consola portátil. Gracias a esta función táctil, con tu DS podrás...











1. DIBUJAR

¡Así, como suena! Puntero en mano, podrás dedicarte a **llenar la pantalla inferior con tus propias obras de arte.** Además, en algunos casos los juegos te pedirán que dibujes algo concreto, así que lo mejor es ir practicando con el lápiz de verdad, que al fin y al cabo es exactamente igual.

SUPER MARIO 64 DS

Mario te invita a dibujar con una opción independiente, que además permite deformar tu obra, estirándola y girándola.

JUEGOS DE DIBUJAR
Super Mario 64 DS · Ping Pals · Warioware · Polarium · Pictochat





2. PUNTEAR

Tocar distintas zonas de la pantalla es algo que usarán muchos juegos. De hecho, si miras la lista de abajo, ¡están casi todos! Normal, porque **es una función básica de la consola** que sirve para señalar objetos del decorado, navegar por menús o disparar a los enemigos, por ejemplo.

ZOO KEEPER

Un puzzle tan simple como éste pedía a gritos un control táctil. Basta tocar dos fichas para que intercambien sus posiciones. Rápido, directo y divertidísimo.

JUEGOS DE PUNTEAR: Z. Keeper · Warioware · Spider 2 · Urbz · Mr. Driller · Mario 64 · P. Rub · Robots · A. Urban · Pokémon Dash · Ping Pals







4. ESCRIBIR

Es una de las consecuencias más importantes de contar con una pantalla táctil. Sin que la consola tenga teclado, **podemos escribir** cuanto queramos punteando en **el teclado virtual de la pantalla inferior.** Los juegos de chateo lo aprovechan al máximo.

PING PALS

En juegos como éste, en el que escribir es lo importante, podemos hacerlo sobre un teclado virtual para decir todo lo que queramos a los colegas. Y además, puedes dibujar.

JUEGOS DE ESCRIBIR
Ping Pals · Pictochat







5. CONTROL

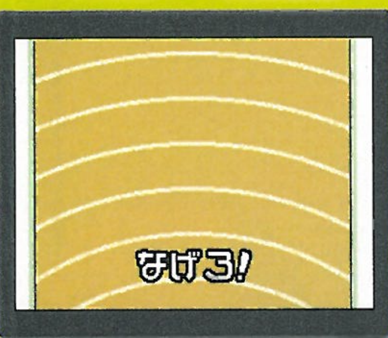
Algunos juegos de DS no usarán la cruceta, sino que optarán por controlar al héroe del juego usando la pantalla táctil. Esto añade mayor sensibilidad al pasar de digital a analógico. Es **como poner el dedo sobre un stick** del mando de GC, pero sin stick.

RAYMAN DS

El "pelos" de Ubisoft se estrena en DS con una nueva aventura, en 3D, y con control táctil. De hecho, la pantalla inferior solo muestra un stick virtual en el que debemos mover nuestro pulgar.

JUEGOS DE CONTROL
Rayman DS · Project Rub · Super Mario 64 DS









3. ROTAR

Otra de las "derivaciones" de la función táctil consiste en hacer movimientos rotatorios sobre la pantalla. Sí, como dibujar un círculo, pero muchas veces seguidas. Así podemos, desde **simular un lanzamiento de martillo** en un juego de deportes, hasta hacer scratch en un vinilo.

WARIOWARE

No es precisamente un juego de deportes, pero Wario también permite lanzar el martillo. Para ello, basta rotar con el puntero alrededor del lanzador.

JUEGOS DE ROTAR
- Warioware
- Los Urbz





FROTAR

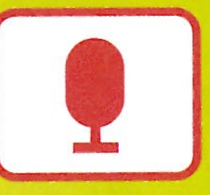
6. FROTAR

Traza una línea muchas veces en la pantalla táctil y estarás frotando. Frotar puede servirte para limpiar una zona llena de obstáculos, **excavar en la arena** de la playa o hacer que salga **el genio de la lámpara** maravillosa. ¡Hasta puede ser que te canses de tanto jugar!

POKéMON DASH

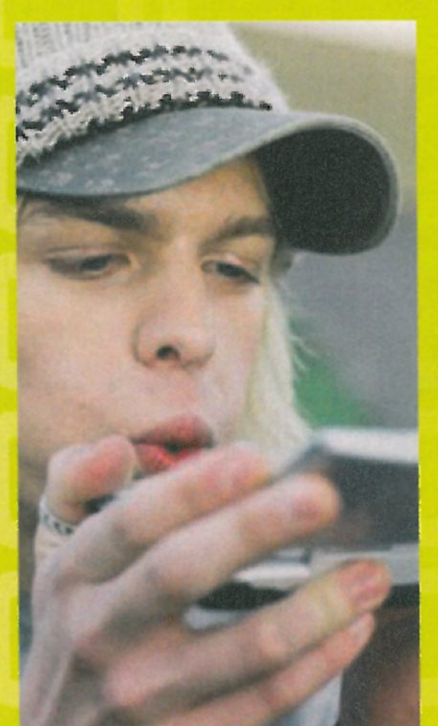
Pikachu se presenta en DS como corredor profesional. Frotando la pantalla, conseguiremos hacerle avanzar, pero, como este juego es de carreras... ¡o frotas a toda pastilla o te quedarás el último!

JUEGOS DE FROTAR
- Warioware
- Pokémon Dash
- Project Rub
- Super Mario 64 DS



MICRÓFONO

Hablar de videojuegos, lo hacemos todos. Lo que no es tan normal es hablar CON los videojuegos. ¡Y con DS, podrás!



1. HABLAR/GRITAR

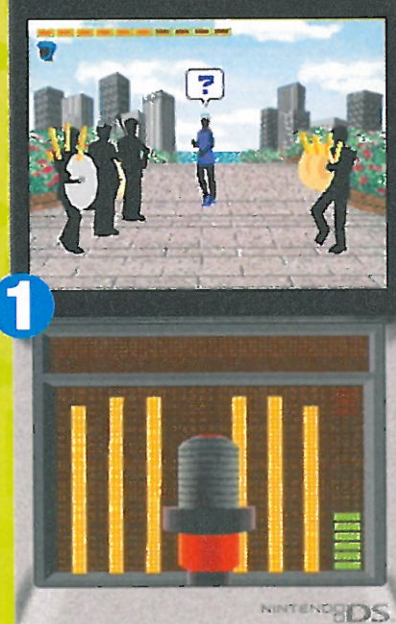
¡Seguro que más de uno está pensando en el juego de GameCUBE «Mario Party 6»! Pues sí, con DS podrás hacer lo mismo que en el "fiestón 6", y **controlar a tus personajes diciéndoles adónde deben ir,** o qué deben hacer. ¡Y también podrás gritar, cantar o susurrar, claro!

JUEGOS DE HABLAR
- Project Rub

2. SOPLAR

Alucinadito te vas a quedar cuando te enteres de que puedes **impulsar un barco de vela, hacer girar un molinillo o apagar unas velas, soplando a tu consola.** ¡Pues sí, chaval! ¡Pero antes de soplar a la pantalla de tu DS y ponerla perdida, fíjate dónde está el micrófono, que es ahí donde tienes que hacerlo!

JUEGOS DE SOPLAR
- Project Rub
- Warioware





1 PROJECT RUB

Conseguir que te oiga la chica que hay al fondo de la pantalla superior, ése es el objetivo de este minijuego. ¿Cómo lo haces? Pues... ¡BERREANDO COMO UN BESTIA EN EL MICRÓFONO DE TU DS! ¿Queda claro?



2 WARIOWARE TOUCHED!

Ideal para el sobrino pequeñín, ¿no? Le pones la consola delante, le dices que sople las velas de la tarta y, como los niños son tan crédulos, sopla y... ¡se apagan! ¡Ver para creer y soplar (en el micrófono) para apagar!



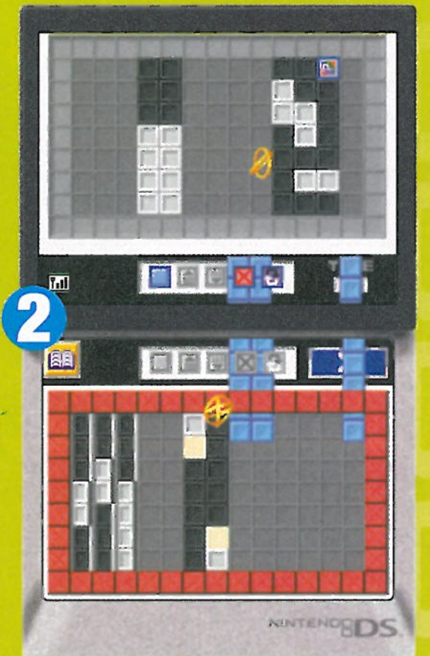
SIN CABLES

Con la nueva DS, echar una partida con tus amigos te va a resultar tan fácil como pulsar una vez... la pantalla táctil. ¡Con la tecnología Wireless de Nintendo DS te conectarás rápida y perfectamente!











1. DESCARGA DS

Esta opción aparece en el menú inicial de las DS y **sirve para unirte a una partida multijugador.** Normal, ¿no? Pues no, porque jugarás... ¡sin tener tarjeta alguna en tu DS! Los datos serán enviados desde la DS que tenga el juego, y la tuya los cargará.

1 SUPER MARIO 64
Tenéis varios escenarios para corretear en busca de estrellas, hasta cuatro jugadores, con los héroes de Nintendo de "protas".

2 POLARIUM
Si te gustan los puzzles, con «Polarium» podrás retar a cualquiera que se te ponga a menos de 30 metros y tenga una DS.



JUEGOS CON DESCARGA DS
Super Mario 64 DS · Ping Pals · Zoo Keeper · Polarium · Mr. Driller





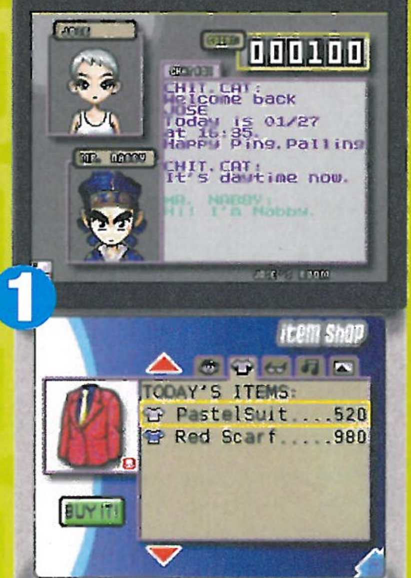




2. MULTITARJETA

Con varias tarjetas del mismo juego también podéis jugar, también. Siguen los límites de distancia, pero la calidad de las partidas multijugador, en cuanto a detalles técnicos, son **tan buenas como las de un solo jugador.** ¿Por qué? Porque todos tienen los datos del juego en sus propias DS.

MR. DRILLER DRILL SPIRITS
Si queréis saber lo que es una partida "a cara de perro" entre colegas, probad el modo multitarjeta de este juego.







3. CHAT

Para los más comunicativos la DS será un paraíso. Aunque no tengas ninguna tarjeta de juego, **siempre podrás chatear con Pictochat,** que viene de serie en todas las consolas. Y si lo que quieres es chatear, pero dentro de un juego, tranquilo que se están cociendo títulos interesantes.

PING PALS
He aquí el único juego que, además de chatear, permite crear un avatar y comprarle complementos con el dinero que ganes en sus minijuegos.

JUEGOS CON MULTITARJETA
Ping Pals · Pokémon Dash · Polarium
Asphalt Urban · Mr. Driller · Zoo Keeper

JUEGOS CON CHAT
Ping Pals · Pictochat


SUDA LA CAMISETA
CON SONIC Y SUS AMIGOS.
Consigue en McDonald's™ uno de estos seis
minivideojuegos SEGA con la compra de tu Happy Meal™.
happy meal™
SEGA®
© 2005 McDonald's Corporation.
© SEGA
Promoción válida del 18 de marzo al 17 de abril de 2005.
www.mcdonalds.es
i'm lovin' it™

¡¡La batalla definitiva está a punto de comenzar!!

STARFOX ASSAULT

Ya curtido en mil batallas, Fox ha decidido que esta vez el combate tenía que ser diferente...

EXCLUSIVO GAMECUBE

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN
- MARZO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NAMCO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **En algunos niveles podrás elegir la forma de jugar.** Pulsando el botón Z, podrás subir o bajar del Arwing y del tanque Landmaster. Parece fácil pero las misiones serán complicadas.
- **El Star Wolf hará su aparición en diversos momentos del juego.** Panther, Leon y el propio Wolf le darán más de un disgusto a Fox.

NAMCO A LOS MANDOS

- La casa japonesa ha dado un **giro hacia el concepto original del juego.**



El principal atractivo del nuevo «Starfox» estará en la variedad de acciones. Los combates a pie serán más intensos que nunca.

La nueva entrega de Star Fox ya esta a punto. Fox McCloud vivirá nuevas aventuras a bordo de tu GameCube. Pero esta vez, y de la mano de los geniales NAMCO, **la renovación de la saga será de órdago.** No, no es que de repente hayan convertido a Fox en una oveja, es que la trama nos obligará a hacer muchas cosas diferentes y también a controlar muchos vehículos. ¿Trama?, ¿cuál será la trama? Pues en realidad es todo un misterio. Resulta que por casualidad se ha descubierto una nueva raza espacial, los aparoids, que amenazan con conquistarlo todo. Tomaremos cartas en el asunto vigilando que en cada planeta estos colegas reciban su merecido. ¿Preparado para cumplir la misión? Bueno, tampoco pongas esa cara, también reconocerás un montón de elementos que hicieron grande a esta saga.



FOX McCLOUD. Prepárate para descubrir su nueva cara. Los chicos de Namco le han dado una personalidad más agresiva, preparada para casi cualquier misión.

La nueva alineación

De momento el pobre Peppy ya no está para estos trotes, así que se quedará en la base dirigiendo desde allí las misiones. Si te cargas tu Arwing o no sabes cuál es tu objetivo en un determinado momento, Peppy es tu hombre. En un abrir y cerrar de ojos te enviará un nuevo vehículo o te dirá "venga majete, que se te acaba el tiempo". Seguro que ahora te preguntas quién diablos acompañará a Fox. Pues muy fácil: Falco, Slippy y... **una chica nueva: Krystal.** Y ya sabéis que Fox no tiene problemas para salvar la galaxia entera, pero cuando se trata de chicas necesita un manual. El caso es que durante las misiones del modo historia vamos a estar acompañados de todo nuestro equipo. Así, a veces lucharemos junto a Slippy mientras Falco y Krystal destruyen baterías antiaéreas al otro lado del escenario. Pero siempre sabremos dónde andan nuestros compañeros. Y no sólo porque la mayoría de las veces nos tengan que llamar para que les echemos un cable, no... Al finalizar cada nivel, se hará un recuento y veremos si hemos conseguido que nuestros compis acaben sanos y salvos. Si lo conseguimos, ¡más puntos!

Una galaxia variada

En cuando al desarrollo del juego, **el principal aliciente vendrá de la mano de la variedad.** En la mayoría de las misiones tendremos que combinar varios modos de juego. Para empezar, pilotaremos nuestro Arwing como siempre, pero también podremos manejar un potente tanque Landmaster, ir a patita, o montarnos sobre el ala del Arwing de un compañero y lanzar munición desde allí. A veces será el guión del juego el que nos obligue a tomar uno de estos



Desde el principio nos asaltarán las imágenes espectaculares. Entre los gráficos de película y la acción sin límite, el nivel de intensidad del juego estará por las nubes.



Los combates aéreos ponen intensidad a la acción. A bordo del Arwing tendremos que cumplir diferentes misiones con espectaculares efectos.



¡MENUDO BOOM MULTIJUGADOR!

El modo versus será la mejor opción para demostrar hasta dónde dominas «Starfox Assault». Cuando tu amigo se quede sin su nave o su tanque, podrás aprovecharlo para anotarte un puntazo. Desde luego está claro, las luchas entre varios Arwings van a ser históricas. Imagina dando todos los giros y cambios de rumbo que quieras para despistar a los rivales.



El detalle gráfico de algunos planetas será espectacular. Se puede apreciar pese a que la pantalla está cargadísima de información, incluidas las señales de dos compañeros.



Dominar el Arwing será una de claves para vencer: ¡mucho ataque aéreo!



Como ves, también habrá combate en interiores, no solo en la "calle".

Fox y toda su tropa regresan a GC con ganas de dar mucha guerra. Esta vez habrá combate del bueno sin descanso, y a bordo de todos los vehículos posibles. ¡Desearás probarlo!

caminos, pero otras veces tendremos **libertad total para elegir qué hacer en cada momento.** Decidiremos según los objetivos de la misión, que irán desde restablecer un sistema de control climático hasta destruir un número determinado de enemigos. Pero no te preocupes, siempre habrá un radar que indicará la dirección que hay que tomar. Y además, muchas misiones serán contrarreloj.

Durante todo el juego tendremos a nuestra disposición un arsenal tremendo y aprenderemos a manejar cada vehículo y cada arma como si fuesen una extensión de nuestro cuerpo. Pero además de todo esto hay muchas sorpresas reservadas. Por ejemplo, una de ellas es que estará incluido en plan "secreto" el juego «Xevious», todo un clásico de los matamarcianos, o también que habrá un **modo versus para dos jugadores** que será un auténtico vicio. Hablando de esto último, para jugar en batallas contra los amigos tendremos ocasión de elegir un escenario y el tipo de vehículo. A partir de ahí, ¡a disparar!

Todo esto llegará a tu consola bien acompañado por una música emocionante y bien ligada a lo que está sucediendo, para que se te pongan los pelos de punta. Si le añadimos movimientos combo, ítems extra y la magia y el carácter tan especial de estos héroes, seguro que ya te estás mordiendo las uñas esperando que Nintendo lance el juego. Va, ya está, en pocos días...

POR TIERRA, MAR Y AIRE

LAS OPCIONES DE JUEGO SE MULTIPLICARÁN EN ESTA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA STARFOX. Además de pilotar nuestro clásico Arwing, podremos caminar con un potente blaster en la mano, conducir un fabuloso tanque Landmaster e incluso iremos subimos al ala de otra nave en algunas fases. Una vez que hayas estudiado el terreno, podrás elegir la mejor manera de combatir la amenaza de los aparoids. Este juego será tan espectacular como variado.



Cuando el guión lo ordene, iremos en un ala de otra nave disparando.



El agua no será obstáculo. Todo vale para cargarse a los aparoids.



El Landmaster será esencial en determinados niveles terrestres.

¡La magia de este RPG hechizará tu GameCube!

BATEN KAITOS

Un mundo de fantasía, grandes héroes, batallas de cartas por turnos: ¡esto será rol del bueno!

EXCLUSIVO GAMECUBE

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- RPG
- ABRIL
- Compañía: **NAMCO**
- Equipo: **MONOLITH SOFTWARE**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- La parte técnica del juego cuenta con el trabajo de **dos artistas japoneses de prestigio: Asami Fujita** está a cargo del diseño de personajes, y **Motoi Sukuraba** de la banda sonora.
- Para que la aventura no se haga repetitiva en ningún momento, podremos reunir **más de 1000 cartas diferentes. Ideal para coleccionistas.**

UN RPG GUAPÍSIMO

- La **belleza de los paisajes** te va a dejar flipado. ¡Es una obra de arte!



«Baten Kaitos» tendrá todos los elementos de los grandes RPG: magias espectaculares, enemigos enormes y un montón de carismáticos personajes.



GIBARI. Hasta seis personajes formarán nuestro grupo de héroes. Gibari, habitante de un pueblo pesquero, será uno de ellos y asumirá el típico papel de fuertote y poco inteligente, pero de gran corazón. El tío es tan bruto que atacará con... ¡¡¡unos remos!!!

Los aficionados al mejor rol ya pueden dar saltos de alegría. En estos últimos meses, nuestra CUBE ha recibido grandes joyas como «Tales Of Symphonia» o «Paper Mario» y, a la espera de juegazos como «Fire Emblem» o el deseadísimo nuevo «Zelda», aquí nos llega «Baten Kaitos», un precioso RPG que está dispuesto a dar la campanada.

Combates a la carta

Originalidad no le va a faltar, desde luego, porque casi todo en la aventura tendrá que ver con **un ingenioso sistema de cartas** llamadas magnus, capaces de atrapar la esencia de las cosas: armas, hechizos, alimentos... Para mejorar nuestro estado usaremos magnus, para resolver los puzzles usaremos magnus, también para atacar, y para defendernos..., ¡vamos, que estarán en todas partes! Así que habrá que aprender a manejarlas bien, sobre todo en los **combates por turnos, que tendrán unas reglas muy peculiares** y parecidas a las del póquer. Cada personaje llevará un mazo de cartas que nosotros elegiremos. Esas cartas llevarán un número y aparecerán al azar. Cuando llegue el turno ofensivo de uno de tus personajes podremos usar dos o más cartas para atacar. Aquí será muy importante el número que tienen esas magnus. Por ejemplo, dos magnus con el mismo número lanzarán un ataque más potente que dos magnus con números distintos. Y eso no es lo único que afectará a los combates, también habrá que tener en cuenta los poderes elementales. Juntar una magnus de fuego con una de agua restará mucha fuerza al ataque. Todas estas normas servirán también para los turnos defensivos. Así, una armadura de luz nos defenderá de un arma oscura.

Con espíritu de héroe

El prota de esta original aventura será Kalas, un joven alado que buscará venganza por la muerte de su familia. Aunque pronto cambiará su camino, cuando conozca a Xhela, una chica dispuesta a salvar el mundo de una misteriosa amenaza. Y esta no será la única ayuda, Kalas también contará con la nuestra, la de su espíritu protector. Es decir, **seremos una especie de ángel de la guarda del héroe,** quien hablará con nosotros a menudo y nos pedirá consejo. Si nuestra ayuda es mala, Kalas perderá fe en nosotros, pero si actuamos sabiamente conseguiremos ventajas durante las batallas. Con este peculiar equipo comenzará un largo viaje por **un mundo sin mares, formado por grandes islas voladoras.** Como en



La aventura nos llevará por un mundo enorme formado por cinco islas flotantes, así que los paisajes serán muy variados: desde ciudades de nubes a bosques tropicales.



Podremos esquivar a algunos enemigos, pero habrá que luchar con los que tapan el camino y con los jefes finales. Serán combates intensísimos a base de cartas.



¡TENGO UN TRÍO DE CINCOS!

En los combates, para sacar el máximo provecho de las cartas tendremos que sabernos bien las reglas del juego. En cada turno aparecerán varias magnus de nuestro mazo, cada una con un número, y si conseguimos crear parejas, tríos o escaleras, el poder de nuestros golpes aumentará mucho. Será como el póquer, pero mucho más divertido.



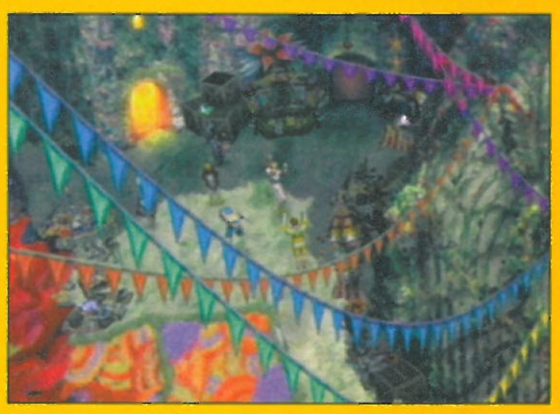
Los diálogos serán fundamentales, tanto para seguir la historia como para conseguir pistas. ¡Y estarán en castellano!



Las flores gigantes, como esa roja de la pantalla, serán los puntos de salvar el juego. ¡No habrá que dejar pasar ni una!



Para que nuestro ataque y nuestra defensa sean mejores, podremos combinar distintas cartas y así aumentar su poder.



Todos los escenarios estarán repletos de color, movimiento, y objetos y personas con los que interactuar. ¡Todo será vida!

todo buen RPG, visitaremos multitud de pueblos y ciudades abarrotados de personas que nos hablarán con texto en castellano, nos propondrán misiones secundarias e incluso se unirán a nuestra causa. Además, en estos lugares podremos recuperar energías y comprar nuevas magnus que nos ayuden a salir sanos y salvos de las peligrosas mazmorras, llenas de trampas y enemigos.

Otro puntazo que demuestra el ingenio de «Baten Kaitos» es la forma en la que ganaremos dinero. Y es que no bastará con eliminar monstruos para sacarnos unas pelillas, como suele suceder. Lo que habrá que hacer es fotografiar a los enemigos durante las peleas y, después, ir a una tienda a vender las fotos. El dinero que nos den dependerá de la calidad de las fotografías. ¿A que mola? Y para que el interesante argumento y el original desarrollo nos enganchen aún más, todo estará envuelto en **un ambiente mágico lleno de color, bellos paisajes y épicas melodías.** Si ya estás ansioso por jugar, calma, será en abril cuando esta fantasía invada nuestra consola.

VÁMONOS DE TIENDAS

¿POR CUÁNTO LA COMPRAS?
Las tiendas tendrán muchísima importancia en la aventura. No sólo servirán para comprar mejores cartas y para recuperarnos de las heridas, sino que también serán los lugares en los que venderemos las fotos que hagamos. Y es que esa es la única forma que tendremos de ganar algo de dinerito, vendiendo las fotografías que saquemos a los monstruos durante los combates.



Si Newton levantara la cabeza, jugaría a...

YOSHI'S GRAVITATION

Llega una nueva forma de saltar los obstáculos: moviendo la Game Boy arriba, a la derecha...

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS
- 22 DE ABRIL
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **ARTOON**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El juego será largo, largo. Para completarlo al 100% recorreremos los niveles varias veces para encontrar todos los objetos que diferentes personajes nos irán pidiendo.

Es la tercera aventura que Yoshi protagoniza en GBA. El dinosaurio verde ya es toda una estrella Nintendo.

¡MOVIÉNDOSE!

El gran atractivo de este Yoshi es el **sensor de movimiento que trae el cartucho.** ¡Chico, prepara la baticao!



Coger monedas, cascar enemigos... Yoshi lo tiene superado. Pero esta vez deberás ayudarle de forma más dinámica.



El sensor de movimiento que trae el cartucho nos permitirá rotar los objetos y ponerlo todo cabeza abajo. ¡Eh, qué mareo!



Tendrás que mover la consola con mucha precisión para superar zonas como ésta. ¿Podrás mantener el equilibrio?



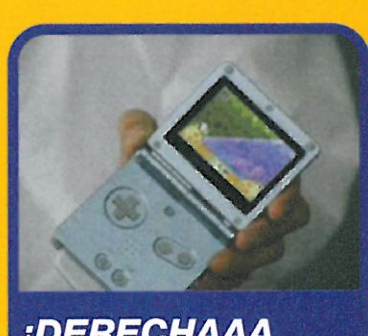
La mecánica de juego será la de una plataformas estilo Yoshi, o sea divertido, frenético, chulísimo y lleno de sorpresas.

Yoshi vuelve al ataque en una nueva aventura para Game Boy. Pero lejos de caer en aquello de "jo, más de lo mismo", su cartucho guarda una gratísima sorpresa en su interior. ¿Quieres saber lo que es? ¡Pues sigue leyendo, hombre!

¿De qué lado estás?

En esta frase estará la clave a tanto misterio. Porque, aunque la mecánica de juego sea la del clásico plataformas, la forma en que deberemos superar cada obstáculo será totalmente original. Y es que **el cartucho contiene un sensor de movimiento que detectará la posición de la consola en todo momento.** Así, dependiendo de la inclinación de tu GBA podrás mover objetos, recoger monedas, acabar con ciertos enemigos e incluso subirte por las paredes, literalmente. Además, tendrás que usar esta técnica para algo más que avanzar en la aventura. Porque el cartucho estará lleno de minijuegos. Algunos sencillitos y otros más complicados, pero todos divertidos que no veas. Imagínatelo. Yoshi se transforma en una pelota, un globo o un barco y nosotros tendremos que "conducirlo" por la pantalla para pillar todos los tesoros. Prepárate para flipar con este cartucho. Una genial aventura y jugabilidad que rompe.

YOSHI, EL SIMPÁTICO DINO. Durante gran parte de la aventura, nuestro amigo deberá mantener el equilibrio sobre todo tipo de objetos, como esta enorme pelota. Además, si somos hábiles podremos subir paredes o controlar el agua.



¡DERECHAAA, IZQUIERDAAAA!

En esta imagen queda clarito cómo jugarás con el nuevo Yoshi. Mueves la consola, mueves el juego. El sensor de movimiento detecta de inmediato hacia dónde giramos la GBA y hace que Yoshi y decorado se desplacen. Puedes probarlo también en tu DS. De hecho el juego incluirá una opción especial para jugar en Nintendo DS.

Llega el juego más original de Star Wars

LEGO STAR WARS

Te invitamos a sentir el poder del lado "Lego" de la fuerza. ¡Va a ser una aventura divertidísima!

DATOS DEL JUEGO

- **GAME BOY ADVANCE**
- **ACCIÓN**
- **MARZO**
- Compañía: **GIANT**
- Equipo: **TRAVELLER'S TALES**
- Origen del Juego: **INGLATERRA**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **En cada nivel controlaremos a personajes diferentes.** Hay hasta un total de 30 entre los que no faltarán los clásicos de las películas.
- **El juego será fiel al universo 'Star Wars'** y podremos usar la "fuerza" como si fuésemos Jedi. El poder de la mente y la espada láser serán como siempre fundamentales.

TODA UNA AVENTURA

- Viviremos los **tres Episodios** siguiendo la trama de las películas.

¡Qué buena interpretación del universo Star Wars con las piezas de Lego! Ya verás qué flipe, no le faltará ni un detalle al juego.



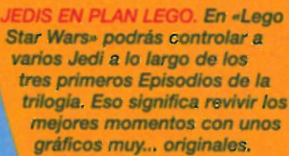
Los Jedi lucirán en miniatura pero tendrán una buena gama de golpes y movimientos, y cada uno sus poderes especiales.



Los escenarios serán los mismos de las pelis y estarán repletos de diversos enemigos y objetos sobre los que usar la "fuerza".



La acción combinará plataformas, aventura y combates a tuttiplen contra todas las fuerzas del imperio. Dale, Chewbacca.



JEDIS EN PLAN LEGO. En «Lego Star Wars» podrás controlar a varios Jedi a lo largo de los tres primeros Episodios de la trilogía. Eso significa revivir los mejores momentos con unos gráficos muy... originales.

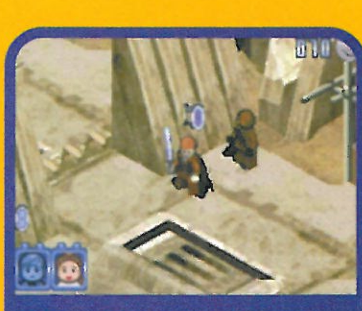


Stars Wars vuelve a la actualidad. De hecho estamos a punto de alucinar con la nueva entrega en los cines. Pero antes, vamos a proponerte un "cambio de look". ¿Qué tal revivir la aventura galáctica más famosa de todos los tiempos... con las piezas de Lego? Pues prepárate para ver a **Luke, R2D2 o Darth Vader con el aspecto cuadradote de estas piezas.** ¡Esto sí que es una buena vacilada!

Tres películas, un juego

De entrada, podremos acceder al episodio de la saga que prefiramos: 'La Amenaza Fantasma', 'El Ataque de los Clones' y 'La Venganza de los Sith'. Serán **tres aventuras repletas de acción y diversión.** Siguiendo el guión de las películas visitaremos los escenarios que vimos en el cine como la nave de la Federación de Comercio, Mos Eisley o la Granja de Humedad. En cada nivel llevaremos a personajes diferentes como Obi-Wan, Anakin o la Reina Amidala. Cada uno con sus propias habilidades y armas. También habrá vehículos y muchos enemigos que te sonarán de las pelis.

El juego se desarrollará con una vista 3D. Nuestros héroes deberán encontrar la manera de avanzar o bien cumplir objetivos como reparar un número de máquinas y ayudar a los compañeros en la galaxia. Por el camino iremos recogiendo piezas de Lego que intercambiaremos con otros personajes del juego. Tendremos una barra de energía y otra que indicará el nivel de "fuerza". Cuando se llene, podremos usar nuestros poderes Jedi. ¿A que mola? Pues no has visto lo mejor. Bueno, o sí, echa un ojo a las pantallas y dinos si no son flipantes esos gráficos estilo Lego...



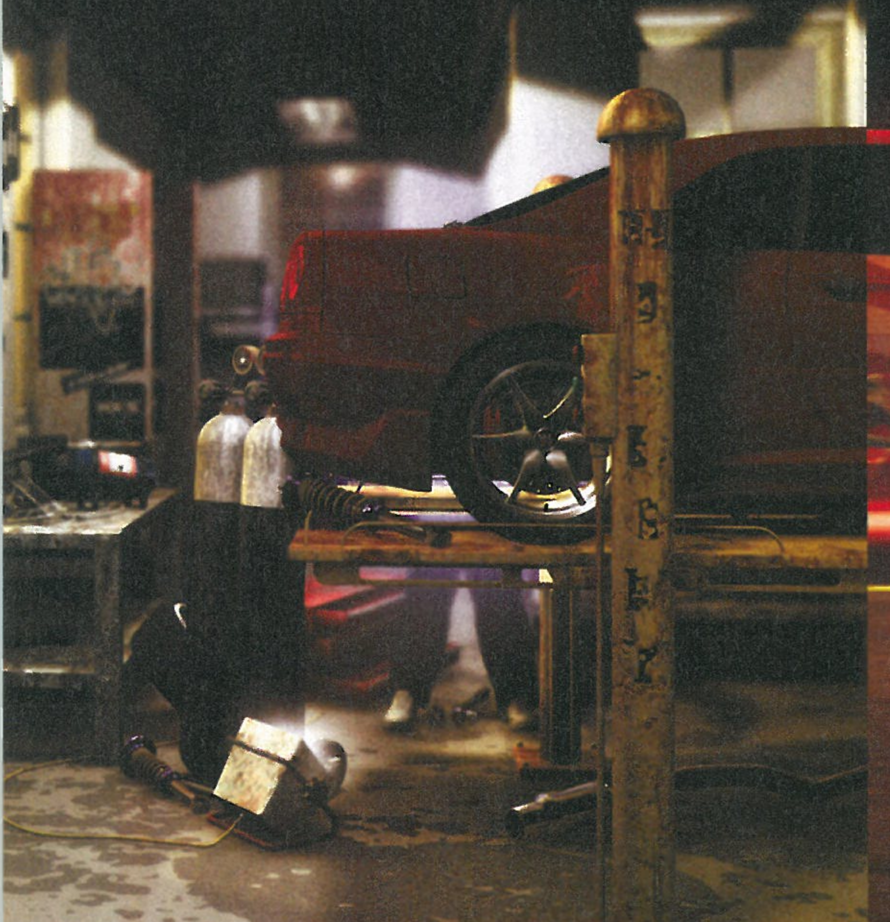
SIGUE TÚ, QUE YO ME CANSO

En algunos niveles podremos alternar el control de diferentes personajes de la famosa saga. Bastará pulsar Select para dar la alternativa a otro y cambiar, por ejemplo, entre Anakin y la Reina Amidala. Cada personaje dispondrá de habilidades y golpes diferentes. Será muy útil para afrontar los problemas que nos encontremos.

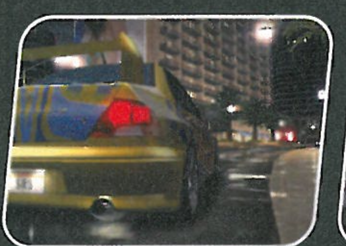




TUNÉALO Y DÁLE CERA









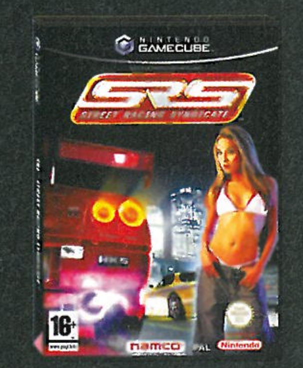












En este revolucionario juego de carreras urbanas, o corres por dinero y prestigio, o lo pierdes todo por el camino. Atrévete, arranca y no te quedes atrás.

www.nintendo.es

SÓLO PUNTUACIONES OFICIALES

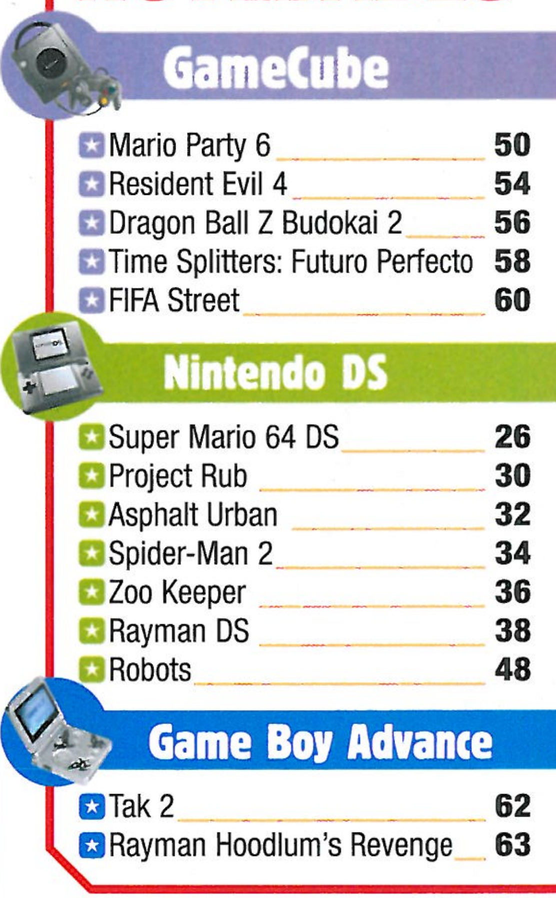


En Abril...



Resident Evil 4

Atrévete a resolver el misterio del pueblo más terrorífico de GameCube.



MARIO PARTY 6

LA FIESTA DEL MICRÓFONO. El nuevo «Mario Party» vuelve a brindarnos la oportunidad de pasar tardes de pura diversión, pero con un aliciente muy especial: ¡un micrófono para dar órdenes a nuestro personaje! ¡Flipa!

14 NOVEDADES

GameCube

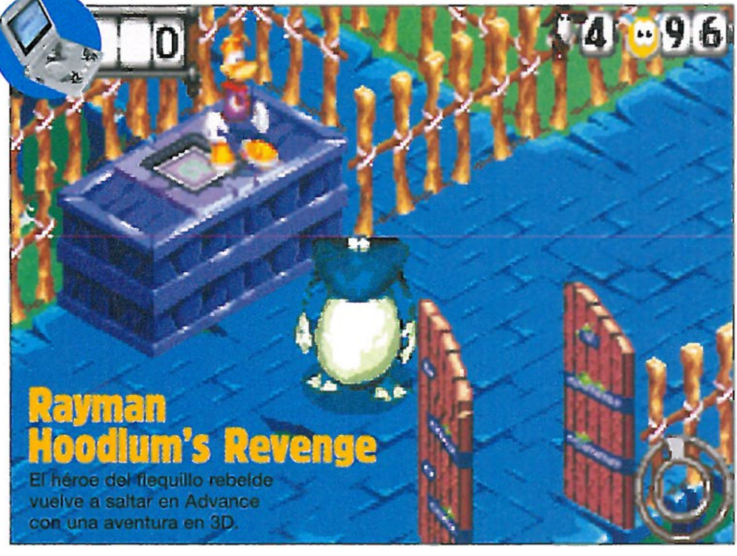
Nintendo DS

Game Boy Advance



Super Mario 64 DS

Date una vuelta por el castillo de Peach a doble pantalla con Yoshi, Mario, Luigi y Wario.



Rayman Hoodlum's Revenge

El héroe del flequillo rebelde vuelve a saltar en Advance con una aventura en 3D.

Código P.E.G.I. de clasificación






- 12+ EDAD RECOMENDADA
- VIOLENCIA
- DROGAS
- MIEDO
- SEXO
- LENGUAJE SOEZ
- DISCRIMINACIÓN

¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por…

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.


SIN CABLES


CHAT


DOBLE PANTALLA


COMPATIBLE GBA


MICRÓFONO


PANTALLA TÁCTIL



La mejor aventura en DS, con la gorra

SUPER MARIO 64 DS

Mario despega en DS con la aventura más espectacular, jugable y duradera del mercado. ¡Y trae 32 minijuegos!

Ver a Mario en cualquier consola siempre supone una alegría, pero **su debut en DS significa mucho más que "otro Mario".** Por un lado tenemos al fontanero, el héroe de los títulos más jugables de la historia, volviendo a meterse en el clásico de Nintendo 64 (es por ello lo de "64" del título) que sentó las bases de lo que hoy en día son las aventuras en 3D. Por el otro, una consola que permite control táctil, multijugador sin cables y que tiene dos pantallas. ¡Imagínate el resultado!

¡Y resulta que es verdad!

Sí, eso que sale en la pantalla superior es «Super Mario 64», con todos sus polígonos, sus decenas de fases, cientos de estrellas por conseguir y tal, pero con novedades por todos lados. Lo primero que notarás es que, **en la pantalla de abajo, hay un mapa del nivel** en el que estás. Además de ayudarte a moverte con mucha más certeza por cada zona (no tendrás que acordarte de dónde está todo), podrás ver la ubicación de cada una de las estrellas y las gorras. "¿Gorras?" Pues sí, sí. Resulta que, en vez de Mario, quien comienza la aventura es Yoshi. El "perro verde" mantiene sus habilidades típicas, como el salto con "garrapateo" y la lengua camaleónica que usa para zamparse a enemigos, monedas, setas... Y si lo que se traga es una gorra de Mario, Luigi o Wario, ¡se convierte en ese personaje! Ellos, el "trío mostachos", también ▶

¡MENUDA DESCARGA!

En el modo multijugador debes ser el más rápido en hacerte con las estrellas que van apareciendo por los distintos niveles. ¿Mola? Pues lo mejor es que basta con que uno de los jugadores tenga la tarjeta del juego para que todos puedan disfrutarlo. El susodicho pulsa el modo "VS.", tú pulsas "Descarga DS" en tu consola y... ¡a correr!


PANTALLA SUPERIOR

El castillo de Peach tiene muchas puertas y pasadizos... pero ni un enemigo. Es el mejor sitio para practicar el control táctil.

En la pantalla inferior, además de ver el mapa, hay unos iconos que podemos tocar para cambiar el tipo de cámara de arriba.

TOMA EL CONTROL

En cualquier momento de la partida podemos elegir el tipo de control. El primer tipo es el más clásico: no usa la pantalla táctil excepto para rotaciones de cámara. El segundo, sí: el pulgar izquierdo sobre la pantalla y los botones como antes, normal. Y el tercer tipo es... ¡especial para zurdos! ¡Nintendo ha pensado en todo!

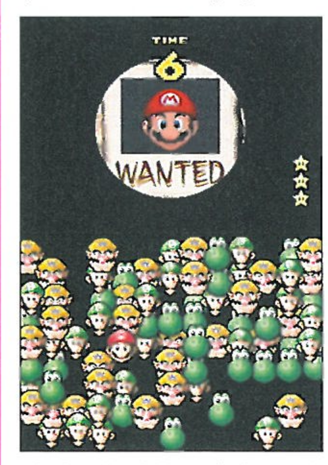


Los zurdos podemos controlar con el pulgar derecho, ¡yupiii!

UN MUNDO NUEVO La clásica aventura de N64 se ha transformado en una explosión de nuevas sensaciones con DS.

BUSCANDO A MARIO

Uno de los minijuegos con los que empezarás a darte cuenta de lo que mola una pantalla táctil es "Wanted". Debes encontrar la cara que se muestra arriba y... ¡tocarla!



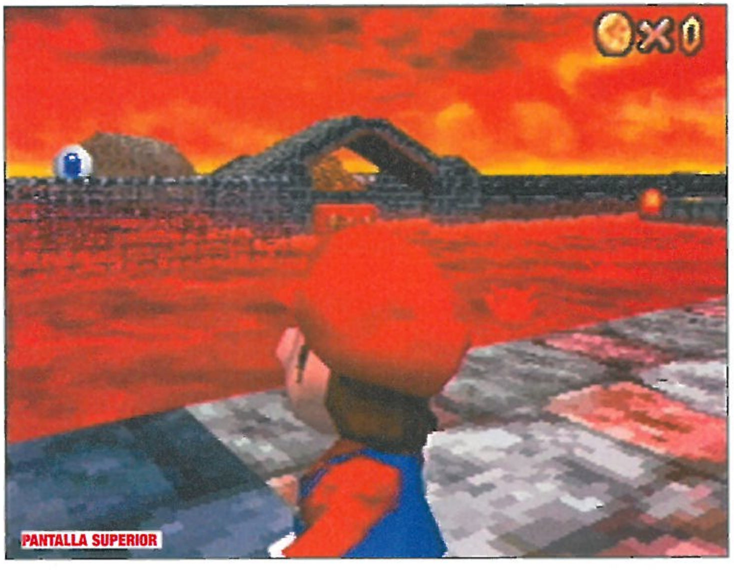
¿La has visto? ¡Pues tócala con el puntero! Pero en tu DS, hombre.



Luigi, Mario y Wario están encerrados tras estas puertas. ¡Consigue sus llaves!



En este minijuego debes trazar líneas que se convierten en rebotadores para Mario.



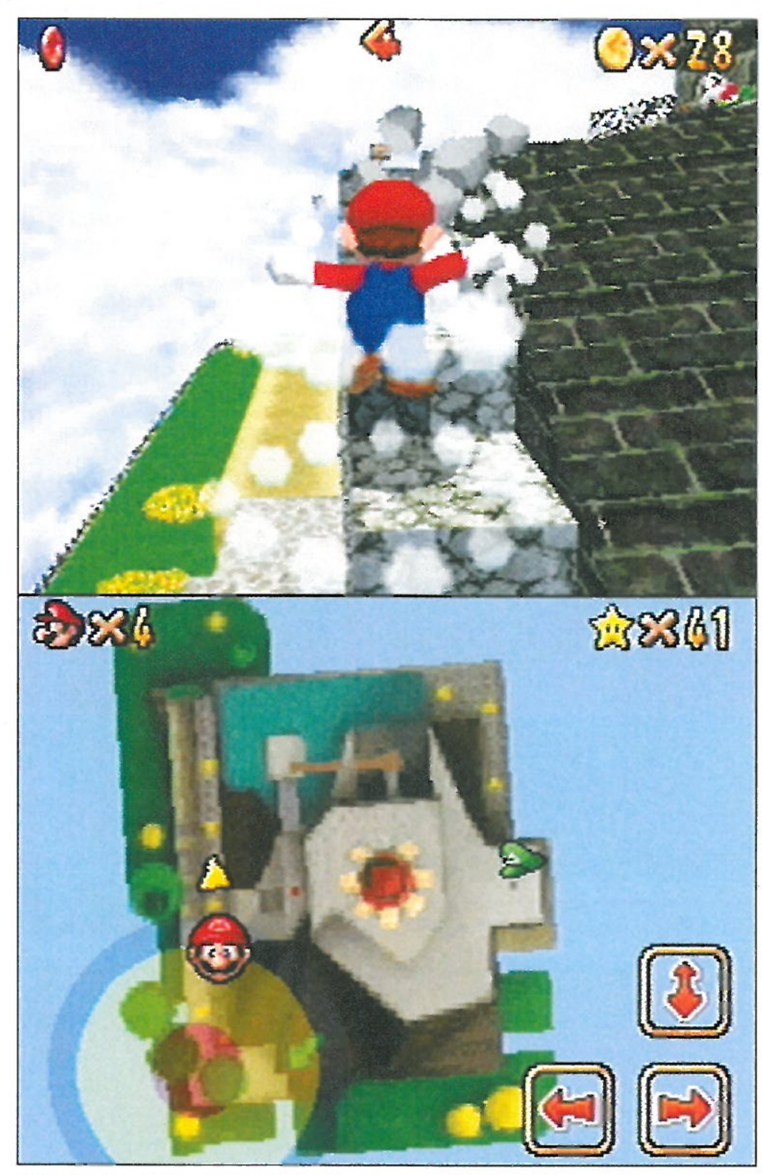
Los escenarios del juego aparecen en 2D en la pantalla inferior, y en unas 3D de gran calidad en la pantalla superior. Con la vista subjetiva se aprecia un montón.



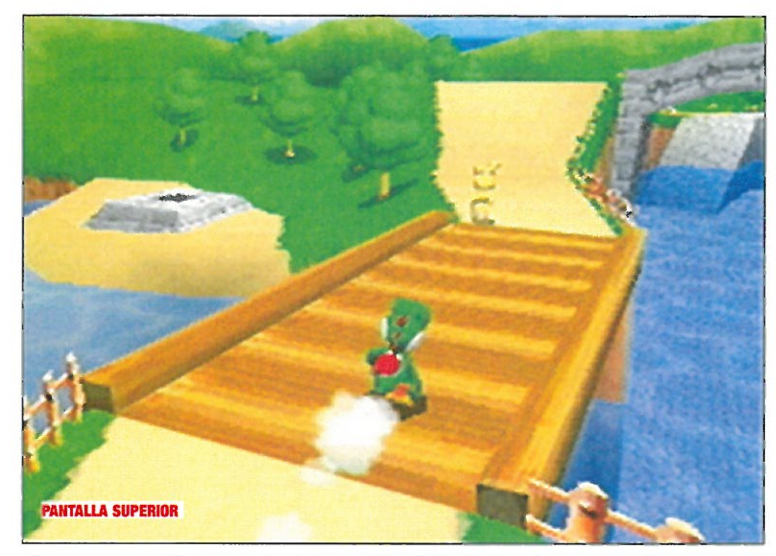
Hay niveles totalmente nuevos, con sus estrellas secretas y... ¡enemigos! ¡Toma!



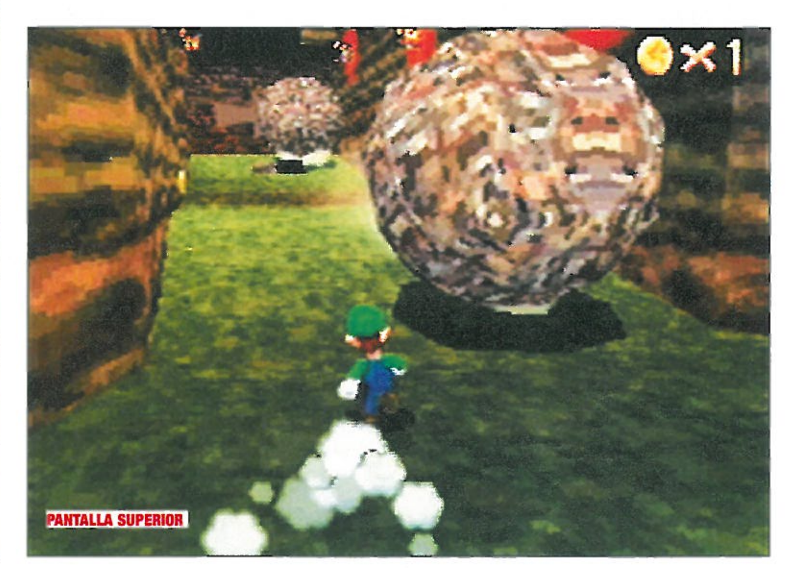
Wario y su fuerza burra... esteee, bruta, también ayudan a conseguir estrellas.



Además de todas las innovaciones técnicas, también se han incluido novedades como poder hacerte gigante y cascar a todo enemigo que encuentres a tu paso.



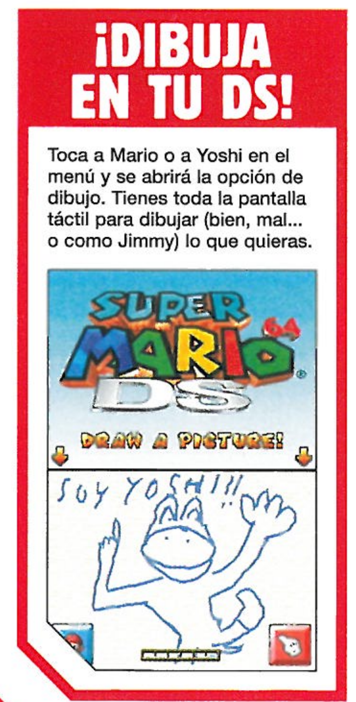
Al comenzar verás por los alrededores del castillo de Peach unos conejillos muy majos. No son parte del decorado, no. ¡Atrápalos y conseguirás nuevos minijuegos!

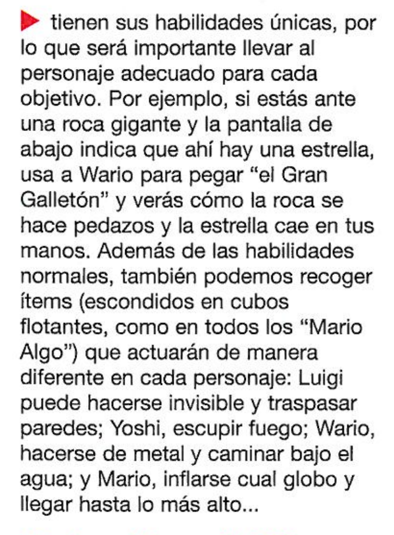


Algunas situaciones son muy peligrosas. Menos mal que, con el control táctil, uno puede correr hacia donde quiera al momento, y esquivar estos "pedrolos rodantes".

¡DIBUJA EN TU DS!

Toca a Mario o a Yoshi en el menú y se abrirá la opción de dibujo. Tienes toda la pantalla táctil para dibujar (bien, mal... o como Jimmy) lo que quieras.





tienen sus habilidades únicas, por lo que será importante llevar al personaje adecuado para cada objetivo. Por ejemplo, si estás ante una roca gigante y la pantalla de abajo indica que ahí hay una estrella, usa a Wario para pegar "el Gran Galletón" y verás cómo la roca se hace pedazos y la estrella cae en tus manos. Además de las habilidades normales, también podemos recoger ítems (escondidos en cubos flotantes, como en todos los "Mario Algo") que actuarán de manera diferente en cada personaje: Luigi puede hacerse invisible y traspasar paredes; Yoshi, escupir fuego; Wario, hacerse de metal y caminar bajo el agua; y Mario, inflarse cual globo y llegar hasta lo más alto...

Mario en "la portáctil"

Al ser uno de los juegos que acompaña el lanzamiento de DS, Nintendo ha puesto un cuidado especial en **que el jugador vaya descubriendo las posibilidades de la consola a medida que avanza** en el juego. Comienzas usando la cruceta y los botones, para no asustarte con tanta novedad. Saltas, corres, te agachas y tragas malos con soltura y alegría, como lo has hecho siempre, hasta que llegas a un nivel en el que hay enemigos... dormiditos. Entonces lees un cartel que dice algo parecido a "ya va siendo hora de aprender a controlar a tu personaje usando la pantalla táctil; si no, los despertarás a todos con tanto correr". Obediente, **te colocas la correa en el pulgar, cambias el sistema de control y... ¡la cosa va a las mil maravillas!** ¡Los malos siguen pasiegos ("sobaos", vamos) porque puedes andar... despaciiito, y además ya no te hace falta el botón de correr! La sensación con el control táctil es "de stick analógico", pero sin stick, y más preciso aún. Una vez perdido el miedo a la pantalla táctil y superada esa fase, empezarás a ver conejillos que, si los agarras, te darán llaves para desbloquear minijuegos. Consigue una llave "conejil" y el juego te preguntará si quieres salvar y seguir jugando la aventura, o probar el minijuego. "Bah, mejor sigo, si a mí los minijuegos...". Anda, anda, prueba uno y sabrás lo que significa jugar en una Nintendo DS. Es, es...



¡Totalmente nuevo, diferente!

Aunque no te gustase la aventura principal, tendrías que hacerte con esta tarjeta porque, entre las decenas de minijuegos que incluye, seguro que hay alguno con el que te quedas totalmente "pillao". Todos utilizan la pantalla táctil y se manejan mejor con el puntero, por lo que, de momento, tendrás que acostumbrarte a sujetar la consola con una mano y agarrar el "lápiz" con la otra. Después será cuando te des cuenta de que llevas jugando horas, cuando solo querías "probar" los solitarios de Luigi, el tirachinas de Wario, los puzzles de Yoshi o las camas elásticas de Mario. Y la innovación técnica no termina ahí, también dispones de un modo para jugar 4 personas con una sola tarjeta, sin cables. ¿Flipando? No, jugándolo sí que fliparás de verdad.



Con el control táctil puedes hacer que Mario se deslice con sigilo por la pantalla de arriba y no despierte a los enemigos.

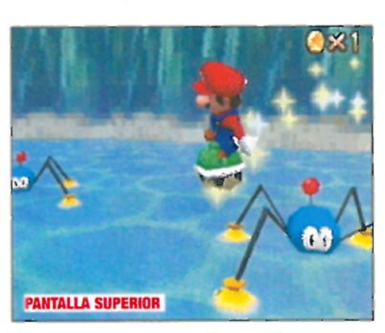


En el escenario nevado, tu personaje adquiere la "habilidad" de resbalar con frecuencia. Al menos, también se agarra al borde.

¡32 REGALOS! Además de una enorme aventura, puedes jugar con los 32 minijuegos más flipantes que hayas visto nunca.



Mario es el único que puede flotar como un globo y subir hasta coger esta estrella.



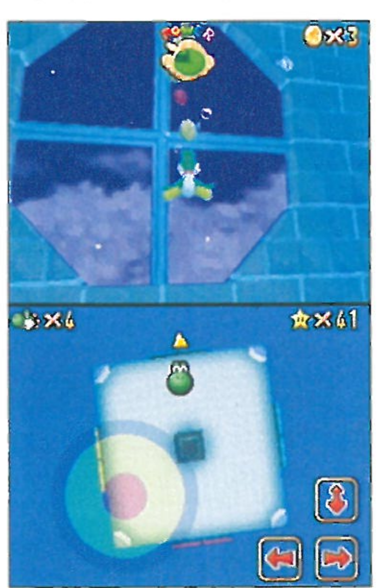
Los caparazones permiten surfear por el agua y cargarte malos a toda velocidad.

CONSEJOS POR DUPLICADO

Algunos personajes hablan con Mario y compañía, e incluso les dicen dónde están ciertos objetos. Si una bomba roja te mira mucho, acércate y te ayudará a continuar.



La pantalla inferior muestra la ubicación de las monedas rojas.



Yoshi tendrá muchas agallas, pero bajo el agua debe coger monedas para respirar.



Tirarse por un tobogán gigante y llegar antes del límite de tiempo tiene premio.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94 

▲ Las 3D inundan la pantalla superior. Efectos alucinantes.

▼ En ocasiones la cámara se vuelve demasiado rebelde.

SONIDO 95 

▲ Melodías y voces "made in Nintendo". Y... ¡efectos con Surround en una portátil!

▼ Solo uno de los minijuegos aprovecha el modo Surround.

JUGABILIDAD 96 

▲ La aventura engancha al instante, y los minijuegos ¡antes todavía, si es posible!

▼ Alguno puede encallarse si no tiene claras las habilidades especiales de cada personaje.

DURACIÓN 98

▲ Tienes modo multijugador, una aventura con 150 misiones y 32 minijuegos. Aquí hay juego para años.

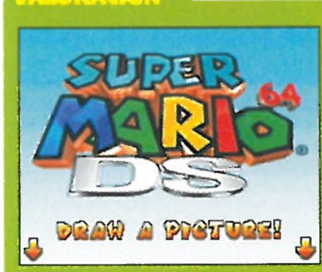
▼ Dibujar mola, pero luego... ¿qué haces con el dibujo, eh?

TOTAL 97

▲ ¡Mario vuelve a dejar el listón muy alto! ¡**"Peazojuegazo"**!

▼ Habría molado que también se usara **el micrófono**, ¿no?

VALORACIÓN



¡SUPER-SUPER, PERO SUPER MARIO 64 DS!

El héroe de Nintendo ha pegado la gran campanada. Nos presenta la portátil más revolucionaria con un juego que, si ya en su día también lo fue, dentro de DS se convierte en algo... increíble, especial... sencillamente, lo nunca visto. Y además la gran aventura está aderezada con unos minijuegos táctiles super-superjugables.

LA DOBLE PANTALLA

Útil durante la aventura y excepcional con los minijuegos

El mapa de la pantalla inferior y la función de control táctil del personaje sirven perfectamente al jugador durante la aventura. Y los minijuegos utilizan la función táctil al máximo y muestran imágenes a dos pantallas.

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS

OK Nintendo Acción



- Compañía: SEGA
- Desarrollador: SONIC TEAM
- Tipo de juego: MINIJUEGOS
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO
- Jugadores: 1

- Niveles: 18 ESCENAS
- Modos de juego: HISTORIA
- Extras: MODIFICAR A TU CHICA

- Funciones DS:

Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Prepárate a ligar con tu Nintendo DS

PROJECT RUB

¡Ni lo imaginas! Tienes que conquistar a la chica de tus sueños con divertidas pruebas sólo posibles en tu DS.

El amor se estrena en tu DS con un juego que demuestra cómo se las gasta tu DS. ¿Romance? ¿Consolas? Hay algo que no cuadra. Ya, verás, es que en «Project Rub» vas a hacer algo te pillará por sorpresa: poner en práctica tus dotes como galán para conquistar a la chica de tus sueños. Eso, al mismo tiempo que **descubres los usos y posibilidades innumerables** que te brinda la nueva portátil DS.

¡¡Eres parte del juego!!

En los 18 niveles y **29 minijuegos** de «Project Rub», tu objetivo es **proteger a la chica y mantenerla a salvo de cualquier peligro,** sin olvidarte de decirle cosas bonitas al oído. Para ir al grano, lo importante aquí es que todo se hace a través de la pantalla táctil. En cada minijuego tienes que demostrar tu habilidad con el dedo/puntero de mil maneras: conduciendo un monociclo, pintando, curando una herida a "tu amiga" o incluso avivando un fuego para que la dama no pase frío. Y la mayoría de las veces jugaremos contra el tiempo. Así que te vas a volver loco tocando la pantalla y, por fin, midiendo tus reflejos de verdad. Además, «Project Rub» también le saca partido al micrófono de la DS. Sopla y sopla, y demuéstrale a tu amada lo bien que cantas o cómo impulsas un velero con tu soplido para salvarla de los tiburones.

Micrófono, pantalla doble, puntero… olvídate de todo lo que hayas visto porque ya no se trata de jugar, sino de sentirte parte del juego. «Project Rub» es la muestra perfecta de cómo interactuar con la pantalla se convierte en algo realmente divertido. Por si fuera poco, puedes crear a la chica de tus sueños, y también vestirla, peinarla y elegir su calzado. ¡Toma ingenio!

Todo esto llega acompañado de **colores llamativos, originales gráficos y una música muy animada.** Con estas opciones y el derroche de originalidad es una pena que el juego se nos haga corto. Pero bueno, tu reúne todo el valor que encuentres porque llega la asignatura más complicada: ¡las chicas!

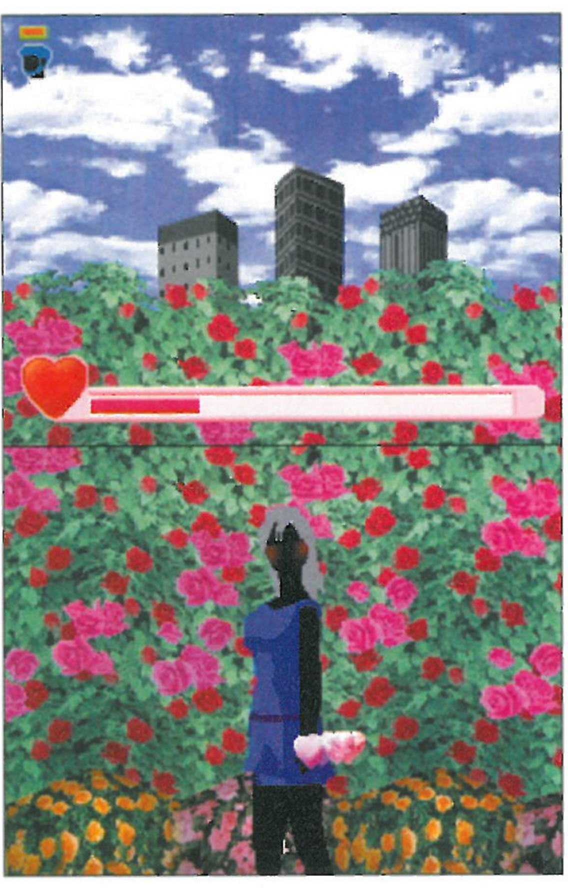
CAZA ESE CONEJO

En «Project Rub» también puedes participar en las secuencias de introducción a cada prueba. Mientras aparecen las imágenes debes tocar la pantalla táctil para intentar adivinar dónde se esconde el conejo. Si lo encuentras, consigues ropa y peinados para tu chica. Ya sabes, atiende bien a las intros y sácales más partido.





Pon a prueba tu precisión en la dos pantallas. Pulsa el corazón en la táctil justo cuando pase por el centro en la de arriba.

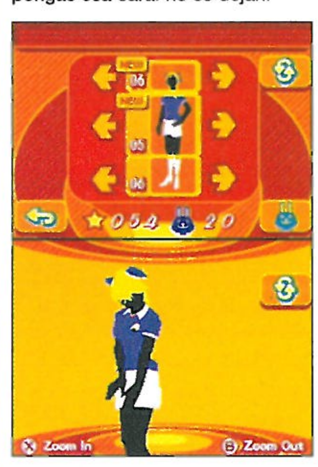


La pantalla doble protagoniza muchos minijuegos. Aquí debes pulsar sobre la mano de la chica para pasear, en la táctil.

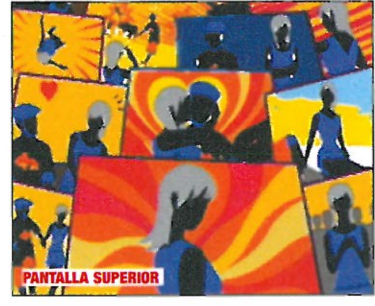
AL COMPLETO «Project Rub» exprime a tope las opciones de la DS. Toca, sopla y atiende al mismo tiempo las dos pantallas.

¡TU PRETTY WOMAN!

A medida que avanzas, consigues ropa y peinados para crear a la chica ideal. En la pantalla inferior podrás "tocar" a la chica. Pero no pongas esa cara: no se dejan.



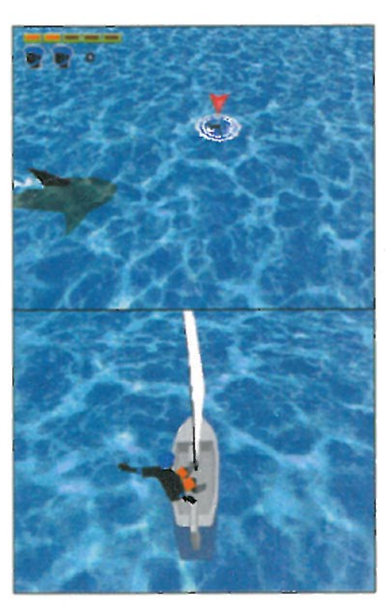
Prueba diferentes combinaciones y crea a tu chica ideal.



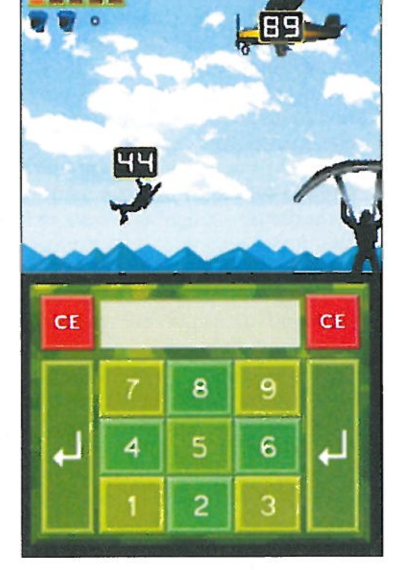
Entre minijuego y minijuego, puedes ver tu historia de amor como en un cómic.



Un estilo muy pop y juvenil rodea toda tu aventura. Tiene una imagen muy "cool".



Es la hora del micro. Sopla para que tu velero salve a la chica del tiburón.



Para impresionar a la chavala, marca rápido el número en la pantalla táctil.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85

▲ El "look" moderno y "cool" que envuelve todo el juego.

▼ Los personajes y escenarios son algo simplotes.

SONIDO 90

▲ La música es trepidante y los efectos son muy cachondos.

▼ En general, los sonidos resultan un poco repetitivos.

JUGABILIDAD 95

▲ Todo lo que habías soñado hacer con la DS. Cada minijuego es diferente y todo es muy sencillo de manejar.

▼ Algunas pruebas son muy fáciles y pierden emoción.

DURACIÓN 80

▲ Hay más retos diferentes como conseguir los vestidos y peinados para la chica.

▼ Los minijuegos nos dejan un buen sabor de boca, pero se acaban rápido.

TOTAL 92

▲ El juego que **más interacción ofrece con la DS**; original y divertido.

▼ Te quedas con ganas de más pruebas y retos.

VALORACIÓN



SÁCALE TODO EL PARTIDO A TU DS

«Project Rub» es todo un acierto para el estreno de la DS. Un juego hecho a su medida. Grita, sopla, toca mucho la pantalla táctil... y diviértete a raudales con los originales minijuegos. La única pega es que nos quedamos con ganas de más niveles y juegos. En el fondo, ligar es una escusa para pasarlo bomba con DS.

LA DOBLE PANTALLA

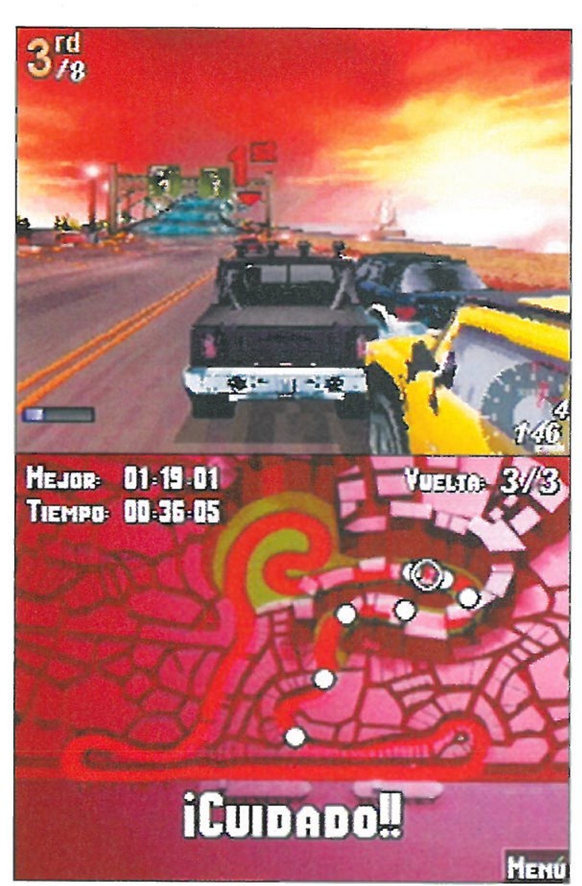
Todo lo que quieras hacer. El equipo de SEGA ha exprimido al límite las posibilidades de la pantalla táctil en cada minijuego. El nivel de interacción es altísimo y en cada prueba nos vamos sorprendiendo de lo que se puede llegar a conseguir. Lo dicho, el ejemplo perfecto.

Los primeros kilómetros de tu DS

ASPHALT URBAN



Aunque no presenta demasiadas innovaciones, este título de carreras se mete en el bolsillo a los "pilotos" de la DS.



El uso de la pantalla táctil se limita a mostrarnos los circuitos y algunos mensajes; en los menús es mejor moverse con el pad.



Es una gozada lo bien detallados que están los circuitos reales. Conduce por Nueva York, Las Vegas, París o Cuba entre otras.



Hay más de 20 coches reales, y podemos "tunear" cada motor. El aspecto gráfico y velocidad de los autos son una pasada.

Aquí tenemos el primer arcade de conducción para la nueva portátil. ¿Qué nos parece? Pues tiene cosas buenas, y otras mejorables. Es un buen desafío para los fans de los juegos de coches, pero se queda cortito en opciones que muestren el poder de la DS.

Buena carrera, poco DS

Durante las partidas, **la pantalla inferior muestra un plano del circuito** con la posición de los rivales, y solo en los menús puedes "desenfundar" el puntero; para todo lo demás, los botones. Con ellos hay que derrapar en las curvas más complicadas y elegir las rectas más largas para acelerar a tope, porque los rivales no van a ponérnoslo fácil.

Si quieres ganar, tienes que tomar riesgos. Fíjate, el medidor de turbos se llena más deprisa si embistes a otros coches, atropellas señales o tomas rampas para saltar por encima de los demás, siempre con cuidado de no chocarte, porque te atascarás.

Las carreras duran mucho, eso sí. Los varios modos de juego se encargan de ello. Hay uno en el que ganarás dinero para comprar **nuevos coches reales entre los más de 20 disponibles** y luego tunear su motor a tu gusto; otro en el que conduces un coche de policía y tienes que perseguir rivales antes de que acabe el tiempo; un arcade para jugar en la ciudad que prefieras; y un modo multijugador para el que necesitarás más amigos cada uno con su juego.

Hay que destacar el excelente apartado gráfico, todo poligonal, con muy buena sensación de velocidad. Pero también resulta el menos innovador en cuanto a manejo de los primeros títulos de DS. Aun así, para echar unas carreras al estilo de siempre es un gran juego.

PANTALLA DE POSICIÓN

EN LA PANTALLA TÁCTIL PUEDES SEGUIR EL MAPA. Y saber en todo momento en qué situación te encuentras. Pero, en juego, no hay que tocar nada. Si acaso en los menús es donde podrás usar el estirado puntero.



Sigue el desarrollo de la carrera a través de la pantalla táctil.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: UBISOFT
- Desarrollador: GAMELOFT
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-4 WIRELESS
- Datos: 23 COCHES REALES
- Extras: COCHES DE PREMIO
- Funciones DS:





- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

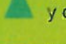
GRÁFICOS 88
El nivel de detalle es brillante en coches y circuitos, todos reales.

SONIDO 80
Puedes elegir entre varios estilos de música durante la carrera.

JUGABILIDAD 78
Carreras al estilo de siempre. Buena velocidad, poco táctil.

DURACIÓN 83
Circuitos largos. Los modos de juego aguantan

TOTAL 82


Gráficos muy conseguidos y corriendo muy rápido.

Escasísima interacción con la pantalla táctil.

VALORACIÓN

Por un lado es un gran juego de carreras. Rápido, gráficos brillantes, un poco de tuning. Pero, ¿por qué no se interactúa más con la pantalla táctil?


FIFA
Street
NO ES SUFICIENTE GANAR
TIENES QUE HACERLO CON ESTILO
EA SPORTS
BIG
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO
GAMECUBE
FIFA
Official FIFA Licensed Product
www.fifastreet.com
www.es.easports.com

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS

FICHA TÉCNICA
NINTENDO DS

- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: VICARIOUS V.
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1

- Niveles: 16 CAPÍTULOS
- Modos de juego: HISTORIA
- Extras: 8 SÚPER GOLPES

- Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono

- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Acción de cine a doble pantalla

SPIDER-MAN 2

Arriba, Spidey luchando contra el mal y conociendo Nueva York. Y abajo, tú decides qué ataque especial hacer. ¡Tope!

Imaginas cómo sería un juego de Spider-Man con dos pantallas para él solito? Pues deja de soñar y flipa porque el trepamuros llega a DS con un buen montón de plataformas, acción a raudales y un buen uso de la doble pantalla de tu maquinón.

Acción en 3... no, en 2D

Tú eres Spidey y al igual que en la película tu objetivo principal es acabar con el Doctor Octopus. La acción se desarrolla en la pantalla superior, donde te encuentras con escenarios tridimensionales pero de avance lateral, en 2D. Esto crea un efecto visual chulísimo que por un lado dota al juego de **una espectacularidad como la de la película,** pero que al poco de comenzar confunde con tanta rotación de escenarios.

Una vez acostumbrado a los giros y centrándote ya en tu misión, debes aprender a usar todas las habilidades de Spidey. El chaval puede trepar por paredes y techos, columpiarse en sus telarañas y pelear con una fuerza sobrehumana, aunque con golpes algo imprecisos, todo hay que decirlo. Con estos poderes debes cumplir misiones como derrotar a un número determinado de enemigos o salvar a unos cuantos rehénes. Las misiones son dificililllas y obligan a recorrer los escenarios de punta a punta en un tiempo limitado, así que puede desesperar a los más novatos.

¿Cómo interviene **la pantalla de abajo de la consola** en todo esto? Pues casi todo el tiempo muestra un menú en el que puedes **elegir el ataque especial asignado al botón "R".** Aunque, cuando tienes que hacer tareas delicadas como desactivar bombas o enfrentarte a un supervillano, la cosa mejora. En esos momentos de tensión debes ir rápidamente a la pantalla táctil para resolver pequeñas pruebas de habilidad en pocos segundos o, si no, tu barra de vida morirá.

Se podrían haber aprovechado más a fondo las capacidades de DS, pero aún así el juego gusta y emociona. Mola tener que cumplir montones de objetivos y mola el ambiente peliculero que vivimos.

¡¡VIVE LA PELÍCULA!!

Gracias a la potencia de Nintendo DS podemos disfrutar de una estupenda intro dinámica con imágenes de la película 'Spider-Man 2'. Además, entre fase y fase también aparecen un montón de escenas de la peli, estáticas pero de una calidad impresionante. Vamos, que va a ser imposible que no te metas de lleno en la historia.

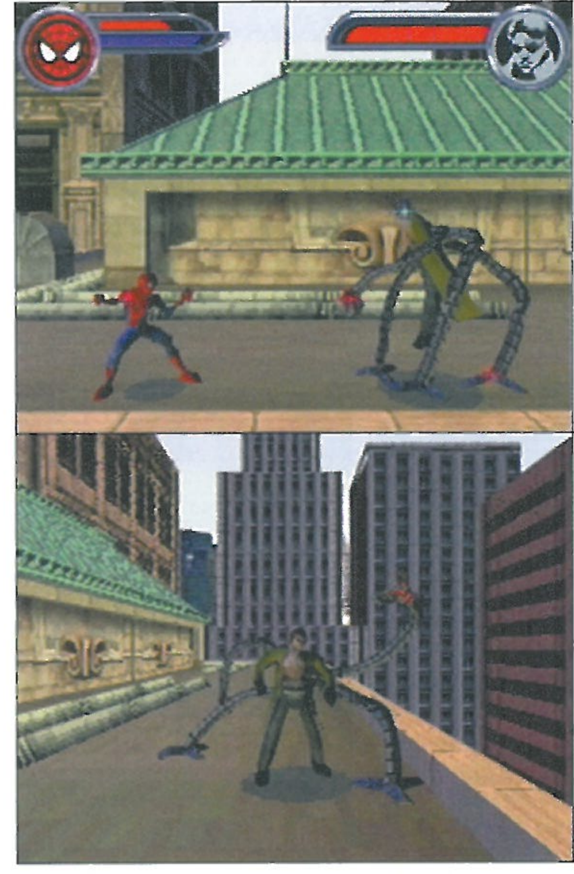




En la pantalla de arriba llevas a cabo la acción del juego, o sea acabar con los enemigos a base de golpes y lanzar redes.



Spidey puede saltar, trepar por las paredes, balancearse con su red y pegarse a los techos. ¡Un superhéroe de película!

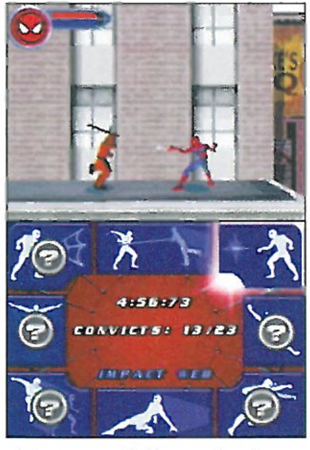


En los combates con los jefes finales, la pantalla táctil ofrece otra vista del enemigo. Aprovecha para defenderte mejor de él.

CON NOTA El estreno del hombre araña en DS nos ha gustado bastante, y te molará más si eres fan de sus aventuras.

¿QUÉ HACES EN LA TÁCTIL?

Casi todo el tiempo, la pantalla táctil te muestra información sobre tu misión y un menú en el que puedes cambiar el golpe especial de Spider-Man con un solo toque.



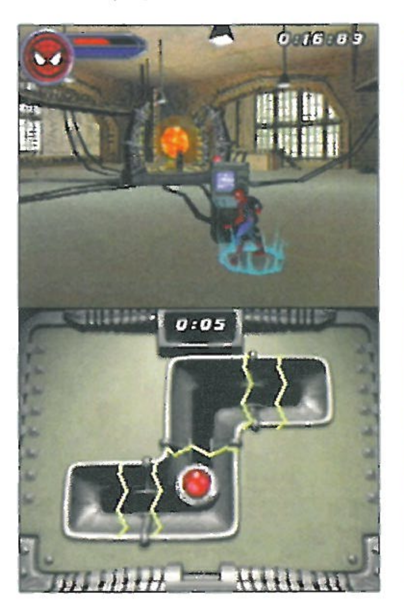
En este menú eliges qué golpe quieres hacer con el botón "R".



Los escenarios están en 3D pero el avance del juego es lateral, en 2D.



El sentido arácnido de Spidey, que brilla en la cabeza, se activa ante el peligro.



Otro uso de la pantalla táctil. Tienes que arrastrar el botón para activar la máquina.



En la pantalla táctil también puedes ver qué objetivos te faltan por cumplir.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



▲ Spider-Man se mueve a las mil maravillas en escenarios 3D que te van a dejar flipado.

▼ Pero el escenario de la ciudad se repite demasiadas veces.

SONIDO



▲ Voces, golpes, disparos... Efectos que te meten bien en el ambiente del juego.

▼ Pero tampoco destaca por nada en especial.

JUGABILIDAD



▲ Lo mejor es que te sientes en la piel de Spidey. Y las peleas con los jefes finales.

▼ Los objetivos se repiten mucho. Es algo complicado y puede llegar a desesperar.

DURACIÓN



▲ Además de los objetivos principales por cumplir, hay muchos secundarios.

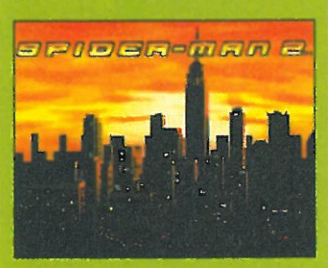
▼ Pero sólo tiene modo historia y se puede quedar algo corto.

TOTAL 84

▲ **Jugar con Spider-Man;** los jefes finales; los escenarios.

▼ La dificultad de las peleas. Objetivos poco variados.

VALORACIÓN



EL PRIMER GRAN HÉROE PARA DS

La primera aventura de Spidey en DS llega cargada de buenas dosis de acción y una dificultad elevada, cosas que gustarán a los más hábiles en este género. Además, la mezcla de 2D y 3D resulta muy atractiva. Así que, a pesar de tener misiones algo repetitivas, no va a decepcionar a los fans del hombre araña.

LA DOBLE PANTALLA

Bien, pero se aprovecha poco
A veces debes usar la pantalla táctil para desactivar bombas o luchar con jefes finales, lo que aporta gran variedad al juego. Pero la mayor parte del tiempo sólo aparece el menú de los ataques especiales. Podía haberse aprovechado más.

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS

¡Llegan los puzzles táctiles!

ZOO KEEPER

Coge el puntero, busca un amigo con una DS y poneos a disfrutar como locos con este divertidísimo puzzle.



Mira la pantalla de abajo. Ajá, allí hay dos elefantes y uno más arriba. Pincha en él y muévelo abajo. Trío, y adiós piezas.



El modo "Quest" te propone 10 retos que van desde capturar veinte leones hasta coger sólo tres animales de cada tipo.

Hay algo más adictivo que un buen puzzle? Pues imagina lo que pueden dar de sí estos juegos en la nueva DS. Uno de los primeros en salir es «Zoo Keeper», que estrena lo que vamos a llamar puzzles táctiles. Claro, porque se juegan usando solamente el puntero y la pantalla táctil de DS. ¿Que si son complicados? Al contrario, el mecanismo es de lo más sencillo.

¡Una locura de zoo!

El meollo de la cuestión está en la pantalla de abajo. Una colección de caritas de animales que hacen de fichas. La de arriba se queda para puntos, una imagen más grande, niveles y esas cosas. La mecánica es en plan «Tetris». **Tienes que mover las piezas con el puntero y reunir al menos tres iguales** para hacer que desaparezcan. En pocas palabras, buscar parejas y otra pieza igual que esté justo al lado, porque sólo puedes mover una casilla. Hecho el trío, adiós a las piezas, caerán más desde arriba y ¡vuelta a empezar! El tiempo está limitado, así que necesitarás buena vista y reflejos. Pero lo mejor es que como todo se hace con el puntero, la acción va tan deprisa como tú "pulses".

Hay cuatro modos de juego que te proponen retos como capturar un número determinado de animales, superar diez pruebas, hacer líneas sin límite o eliminar la mayor cantidad de fichas posible en seis minutos.

Pero esto se quedaría "cojo" si no habláramos del verdadero quid del juego: **los duelos multijugador.** «Zoo Keeper» tiene Descarga DS, o sea que basta con que sólo uno de los dos tenga el juego para llevar a cabo partidas épicas. De verdad, es de lo más divertido que hemos jugado. Engancha, a pesar de su simpleza.

UN PUZZLE PARA TOCAR

TODO EN «ZOO KEEPER» SE HACE CON EL PUNTERO. Jugar a un rompecabezas usando solo la pantalla táctil es una experiencia fresca y divertidísima. Si tienes a manos a un colega con su DS, proponle un reto y ¡flipareis!



Alinear animalitos se puede convertir en toda una obsesión.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: IGNITION
- Desarrollador: SUCCESS
- Tipo de juego: PUZZLE
- Idioma: INGLÉS (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2
- Datos: 4 MODOS DE JUEGO
- Extras: ÍTEMS ESPECIALES
- Funciones DS: Pantalla Doble, Pantalla Táctil, Sin cables, Chat, Micrófono
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 79
Simples pero muy graciosos. Lo justo para un puzzle. Sin alardes.

SONIDO 86
Melodías y efectos que cumplen su función: ¡ponerte nervioso!

JUGABILIDAD 92
A dobles te echarás mil risas. El sistema es sencillo, pero divierte.

DURACIÓN 86
En multi da más juego. Se queda corto en modos para uno.

TOTAL 88

▲ **Táctil, adictivo** y con uno podéis jugar los dos.

▼ Es simploncillo. Jugando solo se acaba antes.

VALORACIÓN

Un puzzle que aprovecha bien las posibilidades de la nueva consola. Además, a pesar de los gráficos algo simples, es muy sencillo y divertido. ¡A jugar!

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS



Un genial juego de plataformas

RAYMAN DS

Rayman le ha cogido el gustillo a las 3D. Aquí las explota a tope en DS, aunque no hace lo mismo con la pantalla táctil.

Rayman no se cansa, siempre anda con ganas de vivir nuevas aventuras. Además, ¿cómo se iba a perder el nacimiento de la DS? Dicho y hecho, Rayman se presenta con un juegazo totalmente en 3D, basado en la aventura que ya triunfó en Nintendo 64. La cosa va de buscar Lums, cientos de ellos, a lo largo de mogollón de fases. **Acción y aventura plataformera para la pantalla de arriba pero con discreta utilización de la pantalla táctil.** Lo vemos enseguida.

Derroche de imaginación

El mundo 3D de Rayman nos permite explorar con total libertad y llevarnos una buena impresión de los gráficos. Montañas, lagunas, cascadas... y sí, nos tememos que también muchos lums. Nada menos que 1000 para localizar. Suena difícil, pero es que además Rayman ha perdido sus poderes y los irá recuperando según avance el juego. Sólo entonces podrá hacer todo lo que a él le mola: volar, planear, golpear, trepar, manejar las orejas en plan helicóptero para mantenerse en el aire, nadar, escalar muros o esquiar sobre el agua a lomos de una serpiente (toma aire, querido lector). Un tipo de lo más polifacético. Nosotros, mientras, podemos controlar la cámara a nuestro antojo. De modo que si te pierdes, o quieres situarte mejor para dar un salto, sólo debes ajustar el ángulo. Tienes total libertad visual incluso para ponerte a contemplar el paisaje. ¿Echas de menos acción? Pues tranquilo, que de eso también hay. Rayman se las tiene que ver con enemigos que no cederán hasta que les envíemos un puño energético.

Hasta ahora no hemos hablado de la pantalla táctil, pero es que no hay mucho que decir. Realmente la pantalla se ha pensado aquí para manejar la dirección de Rayman, es decir, con el puntero podemos controlar hacia dónde se dirige el prota. Pero ha salido un control bastante impreciso, con lo que acabarás usando la cruceta.

En fin, que es un buen plataformas pero que se echa de menos mayor interacción con la pantalla táctil.

VIEJOS CONOCIDOS

Aunque «Rayman DS» supone un salto de calidad en la saga de este héroe, los personajes clásicos siguen muy presentes. Además, ahora puedes disfrutar de Globox, los Diminutos o del hada Ly en tres dimensiones y con unas secuencias animadas espectaculares. Incluso podrás oír sus voces, aunque sea en un idioma indescifrable.

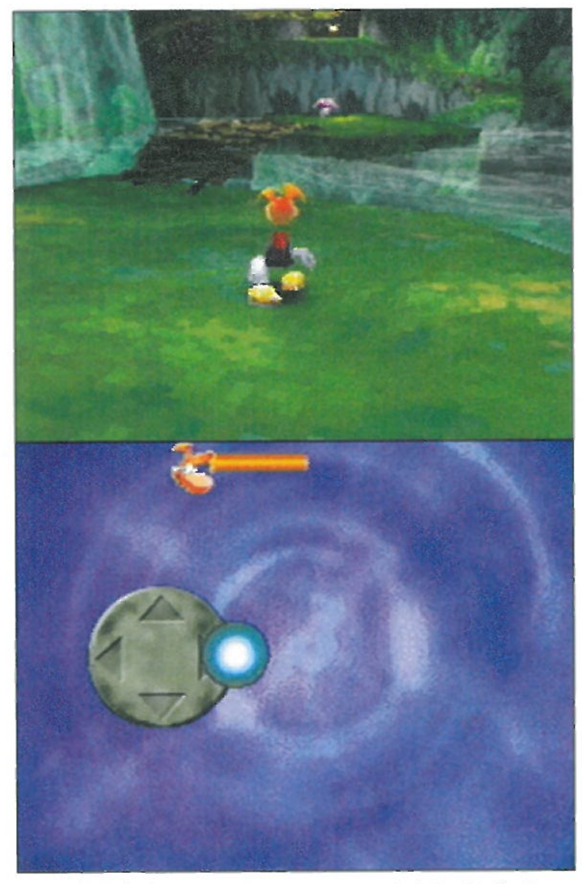

PANTALLA SUPERIOR



El juego se desarrolla completamente en la pantalla de arriba. Y la verdad es que ha salido un plataformas bastante chulo.



Fíjate cómo maneja Nintendo DS los escenarios 3D. El barco, Rayman, y encima se mueve a las mil maravillas.

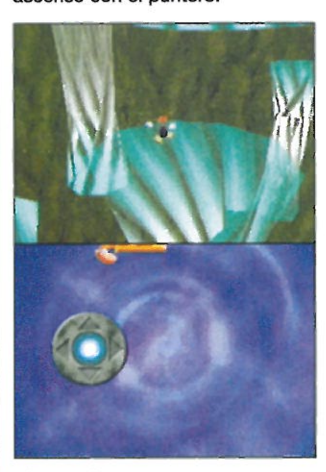


La pantalla táctil presenta un cursor que señala hacia dónde nos movemos. Puedes usarlo, pero el control es impreciso.

MUY BONITO El juego es un placer para los sentidos. Si hubiera tenido más interacción con la pantalla táctil...

VOLANDO CON EL PUNTERO

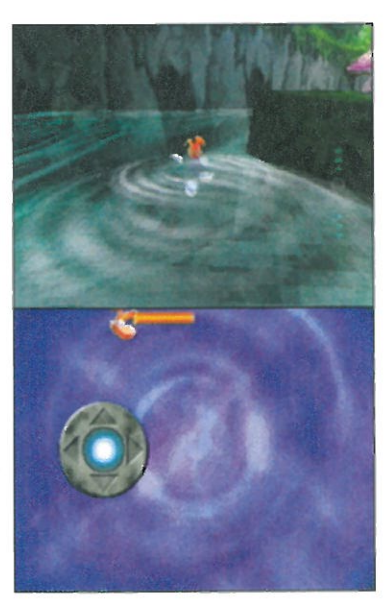
Rayman aprovecha su famoso helicóptero para engancharse a corrientes de aire y subir más alto. Aprovecha para controlar el ascenso con el puntero.



Los vuelos ya no son aptos para los que tengan vértigo.



El objetivo es encontrar y poner a buen recaudo nada menos que 1.000 lums.



Aquí es fácil controlar el paseo acuático de Rayman con el puntero. Hazlo, mola.



Rayman te va a sorprender con su gama increíble de acciones y movimientos.



En la pantalla inferior también puedes ver tu nivel de vida y el de los enemigos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
▲ Espectaculares, coloristas y totalmente en 3D.

▼ Algunas texturas se pixelan un poco, se ve borrosillo.

SONIDO 86
▲ Las voces de los personajes son muy simpáticas.

▼ La música no está mal, pero es poco variada.

JUGABILIDAD 87
▲ Los mil y un movimientos de Rayman multiplican las opciones al enfrentarse a cada reto del juego.

▼ La cámara a veces desespera y, para variarla, tenemos que detenernos. Y la pantalla táctil no se aprovecha.

DURACIÓN 90
▲ 45 zonas para recorrer, y 1000 lums que encontrar. ¿Te parece poco?

▼ Se echan en falta más modos de juego y minijuegos.

TOTAL 89

▲ El **aspecto gráfico** impacta. Qué bien las 3D en DS.

▼ Que no le saque más partido a la doble pantalla.

VALORACIÓN

Rayman DS

© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

LICENSED BY NINTENDO

UN BUEN ESTRENO PARA RAYMAN EN DS

Rayman aprovecha la capacidad técnica de Nintendo DS. Unos buenos gráficos y un entorno totalmente en 3D explotan el carisma de este personaje. Sin embargo, algunos movimientos de la cámara son imprecisos y el empleo de la pantalla táctil pasa desapercibido. Se echa en falta más interacción.

LA DOBLE PANTALLA

Bien pensado, regular resuelto
Rayman es un gran juego, no le quitamos el mérito, pero apenas aprovecha la pantalla doble o la táctil. Simplemente sirve para controlar la dirección de Rayman, pero lo cierto es que el control no es muy preciso. Es una buena idea, pero ha quedado regular.

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS

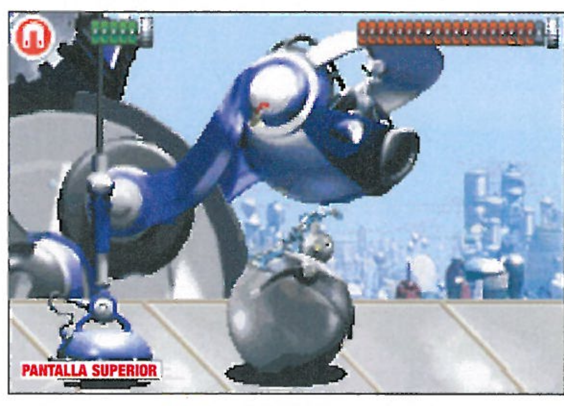
¡Tecnología punta, ya en tu DS!

ROBOTS

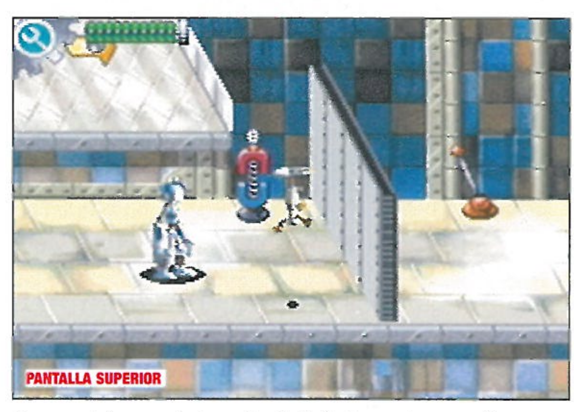
Una aventura futurista, un robot protagonista... y dos pantallas para disfrutar a tope de lo último en animación.



En la pantalla inferior puedes ver y manipular con un solo toque tu inventario, el mapa del nivel y tu equipamiento actual.



Plataformas, muchos enemigos pequeños y alguno que otro gordísimo. Eso es lo que encuentras en la pantalla de arriba.



A veces debes controlar a Genio Robot para llegar a sitios especiales. Dale al coco y piensa cómo alcanzar la palanca.

Esta vez la genial película de la FOX no llega a tu pantalla como siempre. ¡Qué va! Esta vez la gran novedad es que además de jugar con los robots, ¡vas a tocarlos! Esto es DS, chaval. Y las cosas han evolucionado mucho. ¿Quieres saber cómo ha quedado la película?

Muestra tu inventiva

Así en general la aventura se desarrolla con una vista lateral, y la idea es investigar por los escenarios para encontrar el camino adecuado. En la pantalla de arriba sucede la acción, mientras que **en la de abajo puedes manejar el mapa y el inventario,** además de hacer... bueno, eso viene después.

Durante el juego te acompañará el Genio Robot, pero no va a hacer de florero. A menudo tienes que cambiar el control y manejar a este pequeño Sancho Panza para llegar hasta los rincones más complicados o para ayudarte a saltar. A medida que avanza la historia puedes ir mejorando las habilidades de este genio. ¿Cómo? Pues haciendo pequeños favores a los habitantes de este mundo, o sea las máquinas. A cambio te entregarán piezas para que puedas construirte nuevas armas. Y aquí es donde entra en juego la pantalla táctil. En ella tendrás que mover las piezas, con dedo o puntero, hasta que encajen. Toca, toca. Aquí tus inventos te los montas tú con tu mecanismo.

Por último deciros que al juego también le vemos algunas cosillas flojas, como el aspecto gráfico o que algunos niveles se hagan repetitivos. Pero si has salido entusiasmado del cine y ya tienes una DS (qué suerte) en tus manos, aquí tienes un buen juego para probarla. ¡Te molará mucho ayudar al simpático Rodney!

DALE CAÑA AL PUNTERO

PARA DESPLAZARTE ENTRE FASES TIENES QUE USAR ESTA AUTOPISTA. Rodney se hace una bola y tú diriges su movimiento con el dedo en la pantalla táctil... Otro uso, junto al de los inventos y al mapa, de la pantalla doble.



Mueve la nave con el puntero y toma la ruta que quieras.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Desarrollador: **GRIPTONITE**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Datos: **40 PERSONAJES**
- Extras: **30 PIEZAS ROBÓTICAS**
- Funciones DS:



- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 79
Cortitos para lo que DS podía haber hecho con esto.

SONIDO 75
Las melodías son sencillas y los efectos un poco simples.

JUGABILIDAD 79
Lo más divertido es alternar el control entre Rodney y el Genio.

DURACIÓN 80
Toda una ciudad para moverte, y puedes construir tus inventos.

TOTAL 79

▲ La personalidad de los protagonistas.


▼ El apartado técnico en general, algo apagadillo.

VALORACIÓN

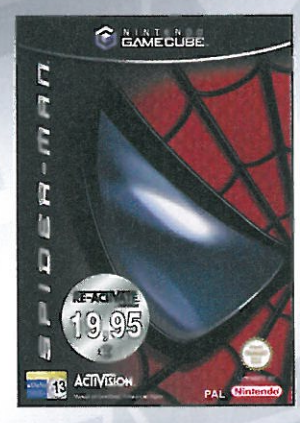
El uso de la pantalla inferior se queda un poco corto. Y en la de arriba tenemos un plataformas que sabrán disfrutar al máximo los fans de la película.

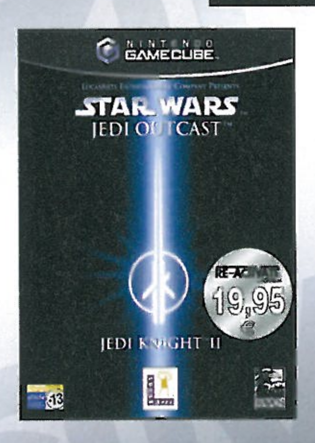
AHORA PUEDES

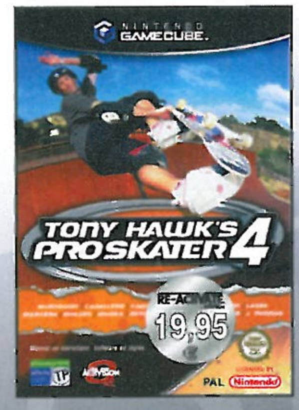


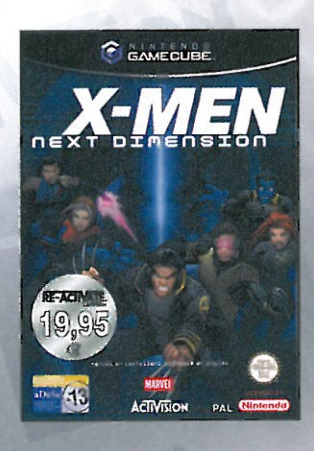












GAME BOY ADVANCE

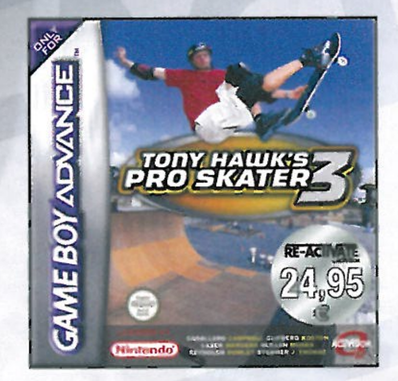


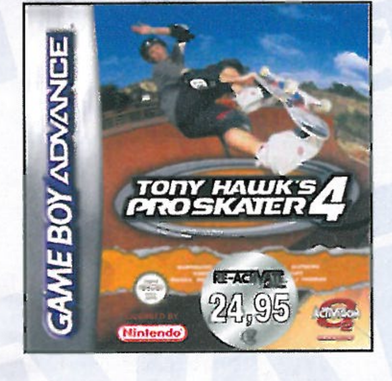


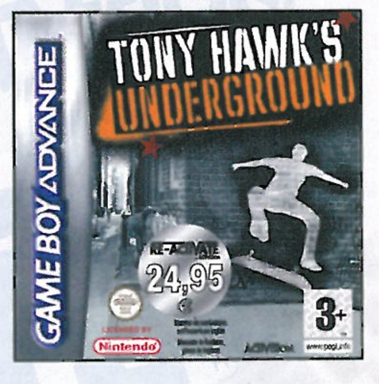
















RE-ACTIVATE®
by ACTIVISION

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **HUDSON SOFT**
- Tipo de juego: **TABLERO**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS**

- Tarj. de memoria: **5 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-4**

- Datos: **75 MINIJUEGOS**
- Extras: **MICRÓFONO INCLUIDO**
- Modos: **INDIVIDUAL, PARTY, MODO MICRO Y MINIJUEGOS**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **18 DE MARZO**

¡Coge el micro, que empieza la fiesta!

MARIO PARTY 6

Para disfrutar a tope lo último de Mario, Nintendo nos regala un micrófono y montones de minijuegos.

El nuevo MP quiere romper todos los moldes, pero sin perder sus señas de identidad. Por eso conserva los puntazos que ya conoces de anteriores "partys", es decir sus divertidísimos tableros, minijuegos para todos los gustos y muchos extras por desbloquear. Pero esta vez añade un elemento sorpresa, toda una innovación técnica que es... un micrófono. ¿Te imaginas la pasada que puede ser eso? Pues nada, a seguir leyendo.

Un, dos, tres... ¡probando!

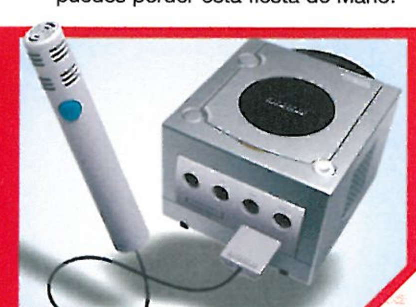
Seguro que nada más conectar MP6, lo primero que quieres hacer es probar tu nuevo y flamante micro. Pues tranquilo, que **hay un modo específico para participar en los minijuegos de micrófono,** con los que te vas a reír a gusto (sobre todo si juegas con amigos). En ellos, uno de los jugadores utiliza el micro y tiene que vencer a los otros tres dando instrucciones a su personaje. Las palabras que puedes decir dependen del juego: a veces son números, otras frutas, en fin, siempre aparece explicado muy clarito antes de cada prueba. En este modo no sólo hay minijuegos, también tienes circuitos en los que debes conducir a tu personaje dándole órdenes, y además un original concurso para varios jugadores en el que contestas a preguntas de memoria, retención visual... ¡Total, divertidísimo!

Luego está el modo Party, que es el "normal". Tienes seis alocados tableros, tiradas por turnos, tiendas de objetos... y tras cada ronda, uno de los **75 nuevos minijuegos.** El objetivo, el de siempre, conseguir más estrellas que tus rivales. Y aquí también hay cambios, porque en cada tablero las estrellas se ganan de modo diferente: comprándolas en una tienda, robándoselas a los otros jugadores, encontrando a DK... Cada tres turnos se pasa del día a la noche y viceversa, lo que afecta a algunos elementos del tablero y a la mecánica de ciertos minijuegos. Por supuesto, en este modo Party también hay minijuegos para micrófono.

Variedad no le falta, ya ves. Y además hay un modo exclusivo para un solo jugador. Vamos, que no te puedes perder esta fiesta de Mario.

¡MICRO INCLUIDO!

Con este micrófono vas a sacar el máximo de diversión del juego. Es toda una experiencia dar órdenes a tu personaje (y que las entienda y ejecute) gracias al sistema de reconocimiento de voz que es todo un alarde técnico. Se ha diseñado para que, sea cual sea tu tono de voz, no tengas ningún problema a la hora de dar instrucciones.





The Pokémon Company





pokemon.nintendo.es

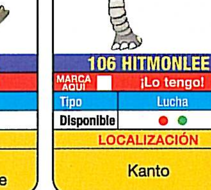






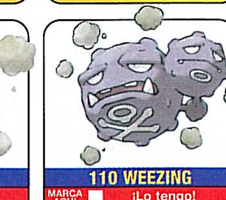




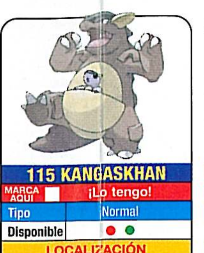




Pokémon	Tipo	Localización
98 KRABBY	Agua	Kanto
99 KINGLER	Agua	Kanto Evolución Krabby
100 VOLTORB	Eléctrico	Kanto
101 ELECTRODE	Eléctrico	Kanto Evolución Voltorb
102 EXEGGCUTE	Planta-Psíquico	Kanto
103 EXEGGUTOR	Planta-Psíquico	Evolución Exeggcute
104 CUBONE	Tierra	Kanto
105 MAROWAK	Tierra	Kanto Evolución Cubone
106 HITMONLEE	Lucha	Kanto
107 HITMONCHAN	Lucha	Kanto







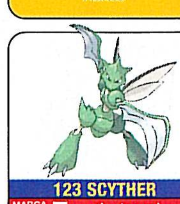
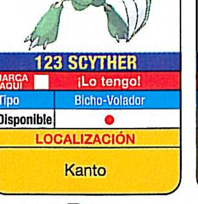




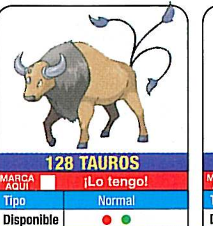





Pokémon	Tipo	Localización
108 LICKITUNG	Normal	Kanto
109 KOFFING	Veneno	Kanto
110 WEEZING	Veneno	Kanto Evolución Koffing
111 RHYHORN	Tierra-Roca	Kanto
112 RHYDON	Tierra-Roca	Evolución Rhyhorn
113 CHANSEY	Normal	Kanto
114 TANGELA	Planta	Kanto
115 KANGASKHAN	Normal	Kanto
116 HORSEA	Agua	Kanto
117 SEADRA	Agua	Kanto Evolución Horsea
118 GOLDEEN	Agua	Kanto
119 SEAKING	Agua	Kanto Evolución Goldeen
120 STARYU	Agua	Kanto
121 STARMIE	Agua-Psíquico	Evolución Staryu
122 MR. MIME	Psíquico	Kanto

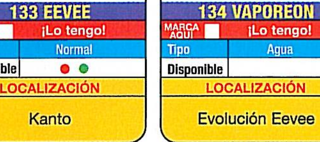













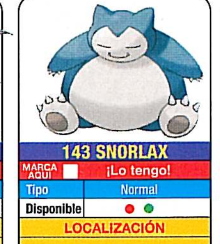


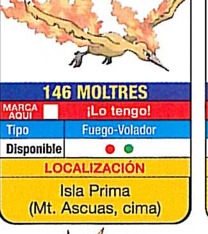
Pokémon	Tipo	Localización
123 SCYTHER	Bicho-Volador	Kanto
124 JYNX	Hielo-Psíquico	Kanto
125 ELECTABUZZ	Eléctrico	Kanto
126 MAGMAR	Fuego	Kanto
127 PINSIR	Bicho	Kanto
128 TAUROS	Normal	Kanto
129 MAGIKARP	Agua	Kanto
130 GYARADOS	Agua-Volador	Kanto
131 LAPRAS	Agua-Hielo	Kanto
132 DITTO	Normal	Kanto
133 EEVEE	Normal	Kanto
134 VAPOREON	Agua	Evolución Eevee
135 JOLTEON	Eléctrico	Evolución Eevee
136 FLAREON	Fuego	Evolución Eevee
137 PORYGON	Normal	Kanto















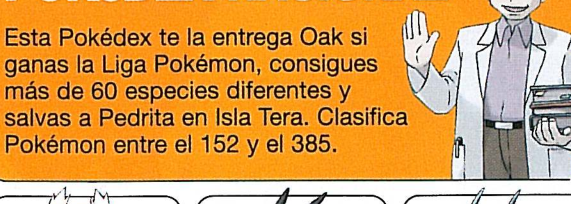
Pokémon	Tipo	Localización
138 OMANYTE	Roca-Agua	Kanto
139 OMASTAR	Roca-Agua	Evolución Omanyte
140 KABUTO	Roca-Agua	Kanto
141 KABUTOPS	Roca-Agua	Kanto
142 AERODACTYL	Roca-Volador	Kanto
143 SNORLAX	Normal	Kanto
144 ARTICUNO	Hielo-Volador	Islas Espuma (sótano, 4ª planta)
145 ZAPDOS	Eléctrico-Volador	Central Eléctrica
146 MOLTRES	Fuego-Volador	Isla Prima (Mt. Ascuas, cima)
147 DRATINI	Dragón	Kanto
148 DRAGONAIR	Dragón	Kanto
149 DRAGONITE	Dragón-Volador	Evolución Dragonair
150 MEWTWO	Psíquico	Kanto
151 MEW	???	???

FÍJATE BIEN EN LA DISPONIBILIDAD

Si en el apartado disponible no aparece ningún símbolo, quiere decir que ese Pokémon no puede capturarse en estado salvaje (o como en el caso de algún legendario, nadie sabe dónde está). Para conseguirlo habrá que evolucionar otro Pokémon o ir a la Guardería.



LOS POKéMON DE LA POKéDEX NACIONAL



Esta Pokédex te la entrega Oak si ganas la Liga Pokémon, consigues más de 60 especies diferentes y salvas a Pedrita en Isla Tera. Clasifica Pokémon entre el 152 y el 385.

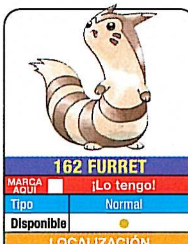






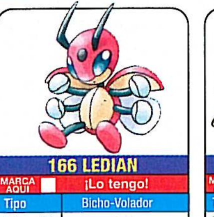
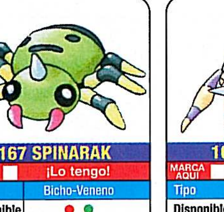
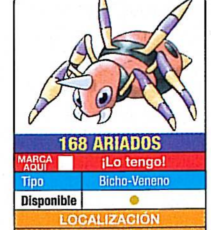







Pokémon	Tipo	Localización
152 CHIKORITA	Planta	???
153 BAYLEEF	Planta	???
154 MEGANIUM	Planta	Evolución Bayleef
155 CYNDAQUIL	Fuego	???
156 QUILAVA	Fuego	???
157 TYPHLOSION	Fuego	Evolución Quilava
158 TOTODILE	Agua	???
159 CROCONAW	Agua	???
160 FERALIGATR	Agua	Evolución Croconaw
161 SENTRET	Normal	Archi7
162 FURRET	Normal	Evolución Sentret
163 HOOTHOOT	Normal-Volador	???

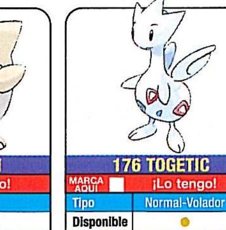
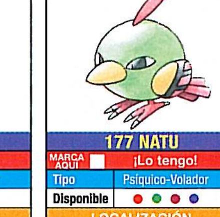




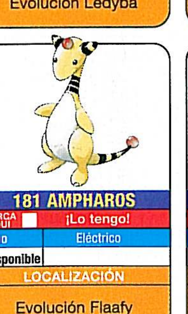
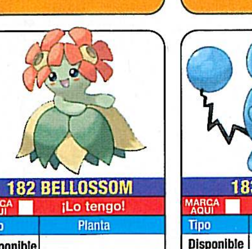


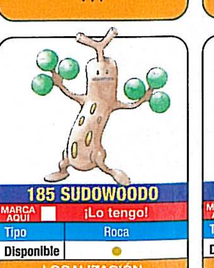


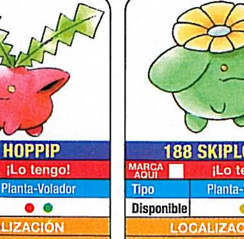
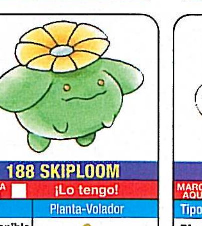
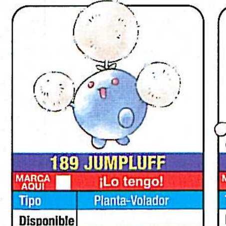
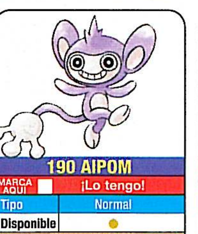
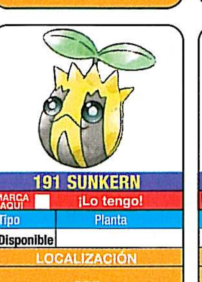
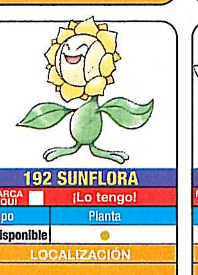
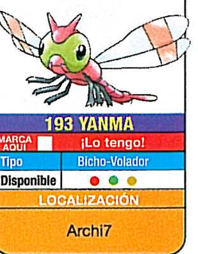





Pokémon	Tipo	Localización
164 NOCTOWL	Normal-Volador	???
165 LEDYBA	Bicho-Volador	Archi7
166 LEDIAN	Bicho-Volador	Evolución Ledyba
167 SPINARAK	Bicho-Veneno	Archi7
168 ARIADOS	Bicho-Veneno	Evolución Spinarak
169 CROBAT	Veneno-Volador	Evolución Golbat
170 CHINCHOU	Agua-Eléctrico	???
171 LANTURN	Agua-Eléctrico	Evolución Chinchou
172 PICHU	Eléctrico	Archi7
173 CLEFA	Normal	Archi7
174 IGGLYBUFF	Normal	Archi7
175 TOGEPI	Normal	Archi7
176 TOGETIC	Normal-Volador	Evolución Togepi
177 NATU	Psíquico-Volador	Archi7
178 XATU	Psíquico-Volador	Evolución Natu



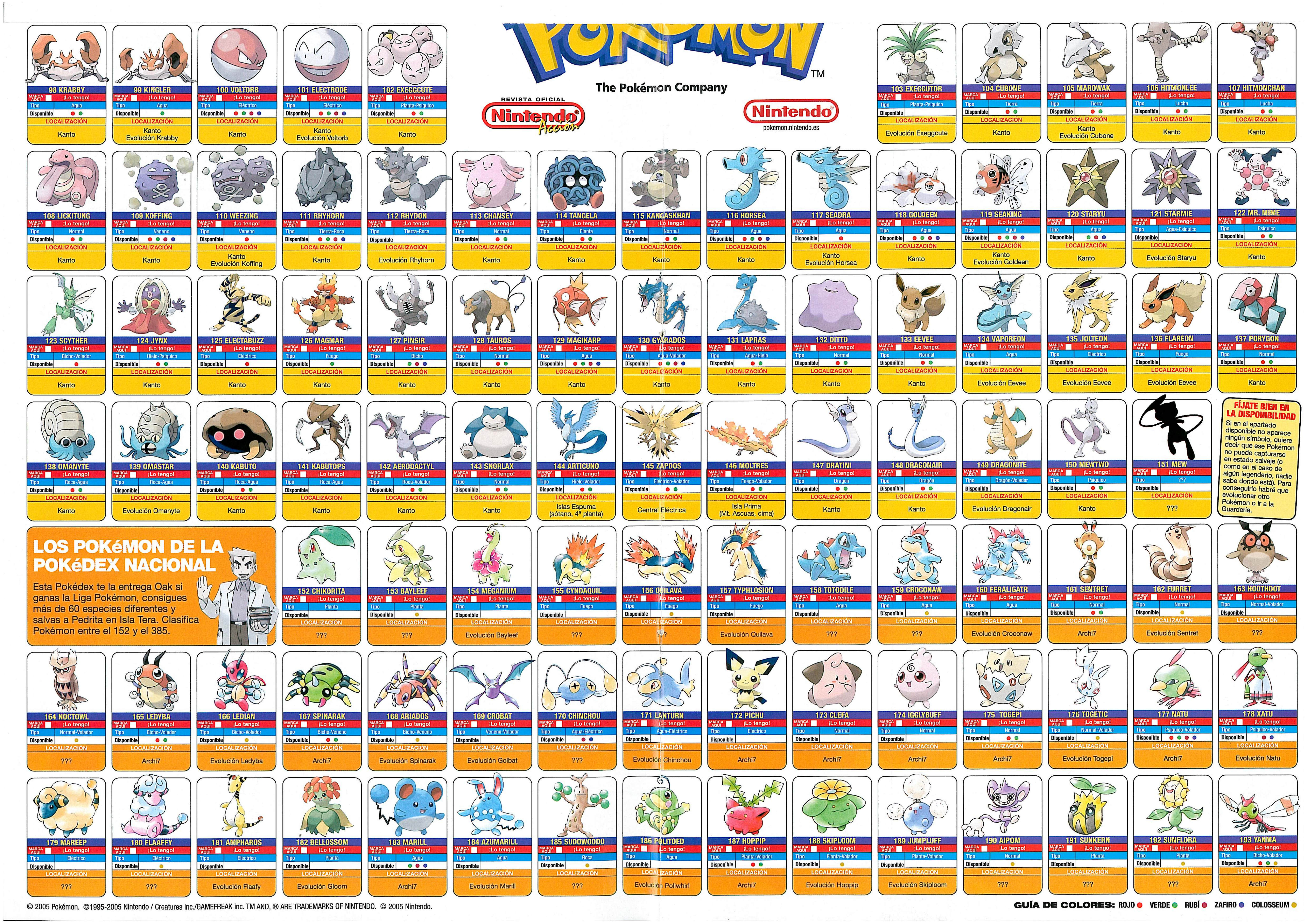



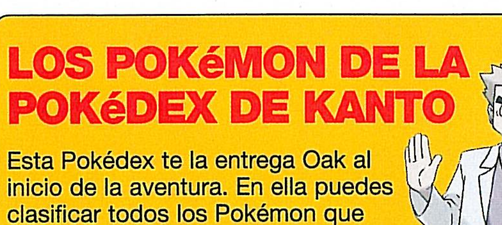









Pokémon	Tipo	Localización
179 MAREEP	Eléctrico	???
180 FLAAFFY	Eléctrico	???
181 AMPHAROS	Eléctrico	Evolución Flaafy
182 BELLOSSOM	Planta	Evolución Gloom
183 MARILL	Agua	Archi7
184 AZUMARILL	Agua	Evolución Marill
185 SUDOWOODO	Roca	???
186 POLITOED	Agua	Evolución Poliwhirl
187 HOPPIP	Planta-Volador	Archi7
188 SKIPLOOM	Planta-Volador	Evolución Hoppip
189 JUMPLUFF	Planta-Volador	Evolución Skiploom
190 AIPOM	Normal	???
191 SUNKERN	Planta	???
192 SUNFLORA	Planta	???
193 YANMA	Bicho-Volador	Archi7

GUÍA DE COLORES: ROJO ● VERDE ● RUBÍ ● ZAFIRO ● COLOSSEUM ●

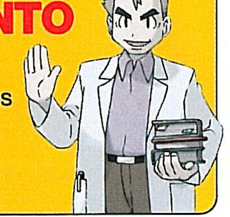

POKéMON TM
The Pokémon Company
REVISTA OFICIAL Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Disponible LOCALIZACIÓN
98 KRABBY Agua Kanto
99 KINGLER Agua Kanto Evolución Krabby
100 VOLTORB Eléctrico Kanto
101 ELECTRODE Eléctrico Kanto Evolución Voltorb
102 EXEGGCUTE Planta-Psíquico Kanto
103 EXEGGUTOR Planta-Psíquico Evolución Exeggcute
104 CUBONE Tierra Kanto
105 MAROWAK Tierra Kanto Evolución Cubone
106 HITMONLEE Lucha Kanto
107 HITMONCHAN Lucha Kanto
108 LICKITUNG Normal Kanto
109 KOFFING Veneno Kanto
110 WEEZING Veneno Kanto Evolución Koffing
111 RHYHORN Tierra-Roca Kanto
112 RHYDON Tierra-Roca Evolución Rhyhorn
113 CHANSEY Normal Kanto
114 TANGELA Planta Kanto
115 KANGASKHAN Normal Kanto
116 HORSEA Agua Kanto
117 SEADRA Agua Kanto Evolución Horsea
118 GOLDEEN Agua Kanto
119 SEAKING Agua Kanto Evolución Goldeen
120 STARYU Agua Kanto
121 STARMIE Agua-Psíquico Evolución Staryu
122 MR. MIME Psíquico Kanto
123 SCYTHER Bicho-Volador Kanto
124 JYNX Hielo-Psíquico Kanto
125 ELECTABUZZ Eléctrico Kanto
126 MAGMAR Fuego Kanto
127 PINSIR Bicho Kanto
128 TAUROS Normal Kanto
129 MAGIKARP Agua Kanto
130 GYARADOS Agua-Volador Kanto
131 LAPRAS Agua-Hielo Kanto
132 DITTO Normal Kanto
133 EEVEE Normal Kanto
134 VAPOREON Agua Evolución Eevee
135 JOLTEON Eléctrico Evolución Eevee
136 FLAREON Fuego Evolución Eevee
137 PORYGON Normal Kanto
138 OMANYTE Roca-Agua Kanto
139 OMASTAR Roca-Agua Evolución Omanyte
140 KABUTO Roca-Agua Kanto
141 KABUTOPS Roca-Agua Kanto
142 AERODACTYL Roca-Volador Kanto
143 SNORLAX Normal Kanto
144 ARTICUNO Hielo-Volador Islas Espuma (sótano, 4ª planta)
145 ZAPDOS Eléctrico-Volador Central Eléctrica
146 MOLTRES Fuego-Volador Isla Prima (Mt. Ascuas, cima)
147 DRATINI Dragón Kanto
148 DRAGONAIR Dragón Kanto
149 DRAGONITE Dragón-Volador Evolución Dragonair
150 MEWTWO Psíquico Kanto
151 MEW ??? ???
FÍJATE BIEN EN LA DISPONIBILIDAD
Si en el apartado disponible no aparece ningún símbolo, quiere decir que ese Pokémon no puede capturarse en estado salvaje (o como en el caso de algún legendario, nadie sabe donde está). Para conseguirlo habrá que evolucionar otro Pokémon o ir a la Guardería.
LOS POKéMON DE LA POKéDEX NACIONAL
Esta Pokédex te la entrega Oak si ganas la Liga Pokémon, consigues más de 60 especies diferentes y salvas a Pedrita en Isla Tera. Clasifica Pokémon entre el 152 y el 385.
152 CHIKORITA Planta ???
153 BAYLEEF Planta ???
154 MEGANIUM Planta Evolución Bayleef
155 CYNDAQUIL Fuego ???
156 QUILAVA Fuego ???
157 TYPHLOSION Fuego Evolución Quilava
158 TOTODILE Agua ???
159 CROCONAW Agua ???
160 FERALIGATR Agua Evolución Croconaw
161 SENTRET Normal Archi7
162 FURRET Normal Evolución Sentret
163 HOOTHOOT Normal-Volador ???
164 NOCTOWL Normal-Volador ???
165 LEDYBA Bicho-Volador Archi7
166 LEDIAN Bicho-Volador Evolución Ledyba
167 SPINARAK Bicho-Veneno Archi7
168 ARIADOS Bicho-Veneno Evolución Spinarak
169 CROBAT Veneno-Volador Evolución Golbat
170 CHINCHOU Agua-Eléctrico ???
171 LANTURN Agua-Eléctrico Evolución Chinchou
172 PICHU Eléctrico Archi7
173 CLEFA Normal Archi7
174 IGGLYBUFF Normal Archi7
175 TOGEPI Normal Archi7
176 TOGETIC Normal-Volador Evolución Togepi
177 NATU Psíquico-Volador Archi7
178 XATU Psíquico-Volador Evolución Natu
179 MAREEP Eléctrico ???
180 FLAAFFY Eléctrico ???
181 AMPHAROS Eléctrico Evolución Flaafy
182 BELLOSSOM Planta Evolución Gloom
183 MARILL Agua Archi7
184 AZUMARILL Agua Evolución Marill
185 SUDOWOODO Roca ???
186 POLITOED Agua Evolución Poliwhirl
187 HOPPIP Planta-Volador Archi7
188 SKIPLOOM Planta-Volador Evolución Hoppip
189 JUMPLUFF Planta-Volador Evolución Skiploom
190 AIPOM Normal ???
191 SUNKERN Planta ???
192 SUNFLORA Planta ???
193 YANMA Bicho-Volador Archi7
© 2005 Pokémon. ©1995-2005 Nintendo / Creatures Inc./GAMEFREAK inc. TM AND, ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 Nintendo.
GUÍA DE COLORES: ROJO VERDE RUBÍ ZAFIRO COLOSSEUM


149
LOS POKéMON DE LA POKéDEX DE KANTO
Esta Pokédex te la entrega Oak al inicio de la aventura. En ella puedes clasificar todos los Pokémon que captures tanto en Kanto como en las tres primeras islas de Archi 7.
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Disponible LOCALIZACIÓN
1 BULBASAUR Tipo Planta-Veneno LOCALIZACIÓN Kanto
2 IVYSAUR Tipo Planta-Veneno LOCALIZACIÓN Evolución Bulbasaur
3 VENUSAUR Tipo Planta-Veneno LOCALIZACIÓN Evolución Ivysaur
4 CHARMANDER Tipo Fuego LOCALIZACIÓN Kanto
5 CHARMELEON Tipo Fuego LOCALIZACIÓN Evolución Charmander
6 CHARIZARD Tipo Fuego-Volador LOCALIZACIÓN Evolución Charmeleon
7 SQUIRTLE Tipo Agua LOCALIZACIÓN Kanto
8 WARTORTLE Tipo Agua LOCALIZACIÓN Evolución Squirtle
9 BLASTOISE Tipo Agua LOCALIZACIÓN Evolución Wartortle
10 CATERPIE Tipo Bicho LOCALIZACIÓN Kanto
11 METAPOD Tipo Bicho LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Caterpie
12 BUTTERFREE Tipo Bicho-Volador LOCALIZACIÓN Evolución Metapod
13 WEEDLE Tipo Bicho-Veneno LOCALIZACIÓN Kanto
14 KAKUNA Tipo Bicho-Veneno LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Weedle
15 BEEDRILL Tipo Bicho-Veneno LOCALIZACIÓN Evolución Kakuna
16 PIDGEY Tipo Normal-Volador LOCALIZACIÓN Kanto
17 PIDGEOTTO Tipo Normal-Volador LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Pidgey
18 PIDGEOT Tipo Normal-Volador LOCALIZACIÓN Evolución Pidgeotto
19 RATTATA Tipo Normal LOCALIZACIÓN Kanto
20 RATICATE Tipo Normal LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Rattata
21 SPEAROW Tipo Normal-Volador LOCALIZACIÓN Kanto
22 FEAROW Tipo Normal-Volador LOCALIZACIÓN Kanto
23 EKANS Tipo Veneno LOCALIZACIÓN Kanto
24 ARBOK Tipo Veneno LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Ekans
25 PIKACHU Tipo Eléctrico LOCALIZACIÓN Kanto
26 RAICHU Tipo Eléctrico LOCALIZACIÓN Evolución Pikachu
27 SANDSHREW Tipo Tierra LOCALIZACIÓN Kanto
28 SANDSLASH Tipo Tierra LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Sandshrew
29 NIDORAN ♀ Tipo Veneno LOCALIZACIÓN Kanto
30 NIDORINA Tipo Veneno LOCALIZACIÓN Kanto/Evolución Nidoran ♀
31 NIDOQUEEN Tipo Veneno-Tierra LOCALIZACIÓN Evolución Nidorina
32 NIDORAN ♂ Tipo Veneno LOCALIZACIÓN Kanto
33 NIDORINO Tipo Veneno LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Nidoran ♂
34 NIDOKING Tipo Veneno-Tierra LOCALIZACIÓN Evolución Nidorino
35 CLEFAIRY Tipo Normal LOCALIZACIÓN Kanto
36 CLEFABLE Tipo Normal LOCALIZACIÓN Evolución Clefairy
37 VULPIX Tipo Fuego LOCALIZACIÓN Kanto
38 NINETALES Tipo Fuego LOCALIZACIÓN Evolución Vulpix
39 JIGGLYPUFF Tipo Normal LOCALIZACIÓN Kanto
40 WIGGLYTUFF Tipo Normal LOCALIZACIÓN Evolución Jigglypuff
41 ZUBAT Tipo Veneno-Volador LOCALIZACIÓN Kanto
42 GOLBAT Tipo Veneno-Volador LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Zubat
43 ODDISH Tipo Planta-Veneno LOCALIZACIÓN Kanto
44 GLOOM Tipo Planta-Veneno LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Oddish
45 VILEPLUME Tipo Planta-Veneno LOCALIZACIÓN Evolución Gloom
46 PARAS Tipo Bicho-Planta LOCALIZACIÓN Kanto
47 PARASECT Tipo Bicho-Planta LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Paras
48 VENONAT Tipo Bicho-Veneno LOCALIZACIÓN Kanto
49 VENOMOTH Tipo Bicho-Veneno LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Venonat
50 DIGLETT Tipo Tierra LOCALIZACIÓN Kanto
51 DUGTRIO Tipo Tierra LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Diglett
52 MEOWTH Tipo Normal LOCALIZACIÓN Kanto
53 PERSIAN Tipo Normal LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Meowth
54 PSYDUCK Tipo Agua LOCALIZACIÓN Kanto
55 GOLDUCK Tipo Agua LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Psyduck
56 MANKEY Tipo Lucha LOCALIZACIÓN Kanto
57 PRIMEAPE Tipo Lucha LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Mankey
58 GROWLITHE Tipo Fuego LOCALIZACIÓN Kanto
59 ARCANINE Tipo Fuego LOCALIZACIÓN Evolución Growlithe
60 POLIWAG Tipo Agua LOCALIZACIÓN Kanto
61 POLIWHIRL Tipo Agua LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Poliwag
62 POLIWRATH Tipo Agua-Lucha LOCALIZACIÓN Evolución Poliwhirl
63 ABRA Tipo Psíquico LOCALIZACIÓN Kanto
64 KADABRA Tipo Psíquico LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Abra
65 ALAKAZAM Tipo Psíquico LOCALIZACIÓN Evolución Kadabra
66 MACHOP Tipo Lucha LOCALIZACIÓN Kanto
67 MACHOKE Tipo Lucha LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Machop
68 MACHAMP Tipo Lucha LOCALIZACIÓN Evolución Machoke
69 BELLSPROUT Tipo Planta-Veneno LOCALIZACIÓN Kanto
70 WEEPINBELL Tipo Planta-Veneno LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Bellsprout
71 VICTREEBEL Tipo Planta-Veneno LOCALIZACIÓN Evolución Weepinbell
72 TENTACOOL Tipo Agua-Veneno LOCALIZACIÓN Kanto
73 TENTACRUEL Tipo Agua-Veneno LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Tentacool
74 GEODUDE Tipo Roca-Tierra LOCALIZACIÓN Kanto
75 GRAVELER Tipo Roca-Tierra LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Geodude
76 GOLEM Tipo Roca-Tierra LOCALIZACIÓN Evolución Graveler
77 PONYTA Tipo Fuego LOCALIZACIÓN Kanto
78 RAPIDASH Tipo Fuego LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Ponyta
79 SLOWPOKE Tipo Agua-Psíquico LOCALIZACIÓN Kanto
80 SLOWBRO Tipo Agua-Psíquico LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Slowpoke
81 MAGNEMITE Tipo Eléctrico-Acero LOCALIZACIÓN Kanto
82 MAGNETON Tipo Eléctrico-Acero LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Magnemite
83 FARFETCH'D Tipo Normal-Volador LOCALIZACIÓN Kanto
84 DODUO Tipo Normal-Volador LOCALIZACIÓN Kanto
85 DODRIO Tipo Normal-Volador LOCALIZACIÓN Evolución Doduo
86 SEEL Tipo Agua LOCALIZACIÓN Kanto
87 DEWGONG Tipo Agua-Hielo LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Seel
88 GRIMER Tipo Veneno LOCALIZACIÓN Kanto
89 MUK Tipo Veneno LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Grimer
90 SHELLDER Tipo Agua LOCALIZACIÓN Kanto
91 CLOYSTER Tipo Agua-Hielo LOCALIZACIÓN Evolución Shellder
92 GASTLY Tipo Fantasma-Veneno LOCALIZACIÓN Kanto
93 HAUNTER Tipo Fantasma-Veneno LOCALIZACIÓN Kanto
94 GENGAR Tipo Fantasma-Veneno LOCALIZACIÓN Evolución Haunter
95 ONIX Tipo Roca-Tierra LOCALIZACIÓN Kanto
96 DROWZEE Tipo Psíquico LOCALIZACIÓN Kanto
97 HYPNO Tipo Psíquico LOCALIZACIÓN Kanto Evolución Drowzee
EDICIÓN ROJO FUEGO
EDICIÓN VERDE HOJA

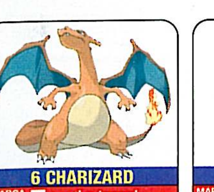


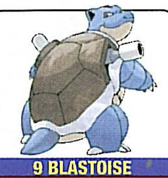
LOS POKéMON DE LA POKéDEX DE KANTO

Esta Pokédex te la entrega Oak al inicio de la aventura. En ella puedes clasificar todos los Pokémon que captures tanto en Kanto como en las tres primeras islas de Archi 7.



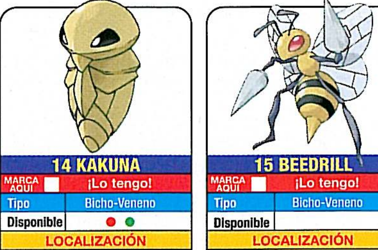


































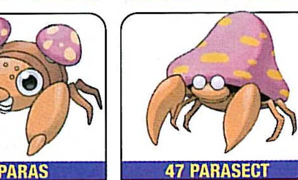






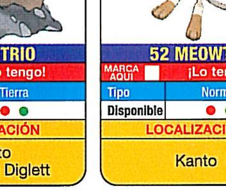
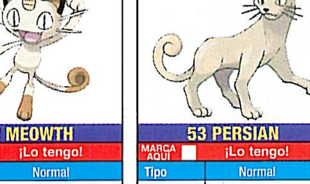








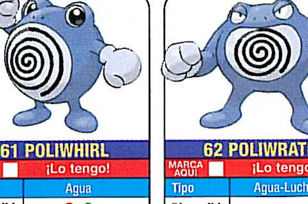


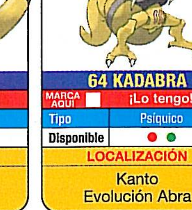



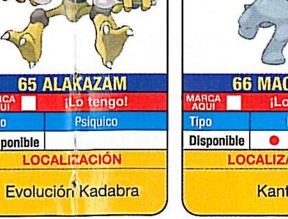




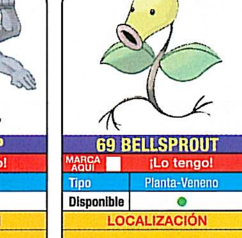








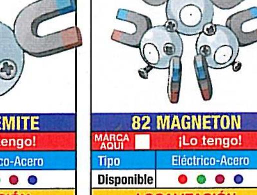
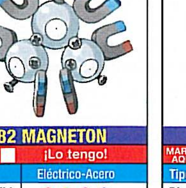


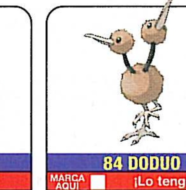
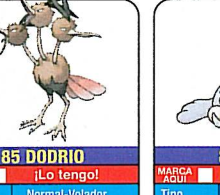


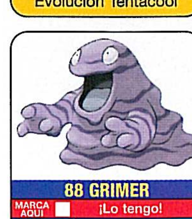
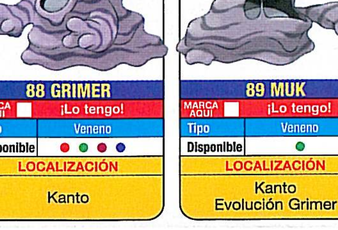






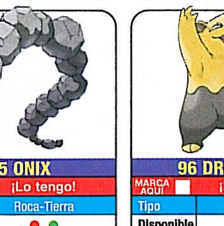



Pokémon	MARCA AQUÍ	Tipo	Disponible	LOCALIZACIÓN
1 BULBASAUR	¡Lo tengo!	Planta-Veneno		Kanto
2 IVYSAUR	¡Lo tengo!	Planta-Veneno		Evolución Bulbasaur
3 VENUSAUR	¡Lo tengo!	Planta-Veneno		Evolución Ivysaur
4 CHARMANDER	¡Lo tengo!	Fuego		Kanto
5 CHARMELEON	¡Lo tengo!	Fuego		Evolución Charmander
6 CHARIZARD	¡Lo tengo!	Fuego-Volador		Evolución Charmeleon
7 SQUIRTLE	¡Lo tengo!	Agua		Kanto
8 WARTORTLE	¡Lo tengo!	Agua		Evolución Squirtle
9 BLASTOISE	¡Lo tengo!	Agua		Evolución Wartortle
10 CATERPIE	¡Lo tengo!	Bicho		Kanto
11 METAPOD	¡Lo tengo!	Bicho		Kanto Evolución Caterpie
12 BUTTERFREE	¡Lo tengo!	Bicho-Volador		Evolución Metapod
13 WEEDLE	¡Lo tengo!	Bicho-Veneno		Kanto
14 KAKUNA	¡Lo tengo!	Bicho-Veneno		Kanto Evolución Weedle
15 BEEDRILL	¡Lo tengo!	Bicho-Veneno		Evolución Kakuna
16 PIDGEY	¡Lo tengo!	Normal-Volador		Kanto
17 PIDGEOTTO	¡Lo tengo!	Normal-Volador		Kanto Evolución Pidgey
18 PIDGEOT	¡Lo tengo!	Normal-Volador		Evolución Pidgeotto
19 RATTATA	¡Lo tengo!	Normal		Kanto
20 RATICATE	¡Lo tengo!	Normal		Kanto Evolución Rattata
21 SPEAROW	¡Lo tengo!	Normal-Volador		Kanto
22 FEAROW	¡Lo tengo!	Normal-Volador		Kanto
23 EKANS	¡Lo tengo!	Veneno		Kanto
24 ARBOK	¡Lo tengo!	Veneno		Kanto Evolución Ekans
25 PIKACHU	¡Lo tengo!	Eléctrico		Kanto
26 RAICHU	¡Lo tengo!	Eléctrico		Evolución Pikachu
27 SANDSHREW	¡Lo tengo!	Tierra		Kanto
28 SANDSLASH	¡Lo tengo!	Tierra		Kanto Evolución Sandshrew
29 NIDORAN ♀	¡Lo tengo!	Veneno		Kanto
30 NIDORINA	¡Lo tengo!	Veneno		Kanto/Evolución Nidoran ♀
31 NIDOQUEEN	¡Lo tengo!	Veneno-Tierra		Evolución Nidorina
32 NIDORAN ♂	¡Lo tengo!	Veneno		Kanto
33 NIDORINO	¡Lo tengo!	Veneno		Kanto Evolución Nidoran ♂
34 NIDOKING	¡Lo tengo!	Veneno-Tierra		Evolución Nidorino
35 CLEFAIRY	¡Lo tengo!	Normal		Kanto
36 CLEFABLE	¡Lo tengo!	Normal		Evolución Clefairy
37 VULPIX	¡Lo tengo!	Fuego		Kanto
38 NINETALES	¡Lo tengo!	Fuego		Evolución Vulpix
39 JIGGLYPUFF	¡Lo tengo!	Normal		Kanto
40 WIGGLYTUFF	¡Lo tengo!	Normal		Evolución Jigglypuff
41 ZUBAT	¡Lo tengo!	Veneno-Volador		Kanto
42 GOLBAT	¡Lo tengo!	Veneno-Volador		Kanto Evolución Zubat
43 ODDISH	¡Lo tengo!	Planta-Veneno		Kanto
44 GLOOM	¡Lo tengo!	Planta-Veneno		Kanto Evolución Oddish
45 VILEPLUME	¡Lo tengo!	Planta-Veneno		Evolución Gloom
46 PARAS	¡Lo tengo!	Bicho-Planta		Kanto
47 PARASECT	¡Lo tengo!	Bicho-Planta		Kanto Evolución Paras
48 VENONAT	¡Lo tengo!	Bicho-Veneno		Kanto
49 VENOMOTH	¡Lo tengo!	Bicho-Veneno		Kanto Evolución Venonat
50 DIGLETT	¡Lo tengo!	Tierra		Kanto
51 DUGTRIO	¡Lo tengo!	Tierra		Kanto Evolución Diglett
52 MEOWTH	¡Lo tengo!	Normal		Kanto
53 PERSIAN	¡Lo tengo!	Normal		Kanto Evolución Meowth
54 PSYDUCK	¡Lo tengo!	Agua		Kanto
55 GOLDUCK	¡Lo tengo!	Agua		Kanto Evolución Psyduck
56 MANKEY	¡Lo tengo!	Lucha		Kanto
57 PRIMEAPE	¡Lo tengo!	Lucha		Kanto Evolución Mankey
58 GROWLITHE	¡Lo tengo!	Fuego		Kanto
59 ARCANINE	¡Lo tengo!	Fuego		Evolución Growlithe
60 POLIWAG	¡Lo tengo!	Agua		Kanto
61 POLIWHIRL	¡Lo tengo!	Agua		Kanto Evolución Poliwag
62 POLIWRATH	¡Lo tengo!	Agua-Lucha		Evolución Poliwhirl
63 ABRA	¡Lo tengo!	Psíquico		Kanto
64 KADABRA	¡Lo tengo!	Psíquico		Kanto Evolución Abra
65 ALAKAZAM	¡Lo tengo!	Psíquico		Evolución Kadabra
66 MACHOP	¡Lo tengo!	Lucha		Kanto
67 MACHOKE	¡Lo tengo!	Lucha		Kanto Evolución Machop
68 MACHAMP	¡Lo tengo!	Lucha		Evolución Machoke
69 BELLSPROUT	¡Lo tengo!	Planta-Veneno		Kanto
70 WEEPINBELL	¡Lo tengo!	Planta-Veneno		Kanto Evolución Bellsprout
71 VICTREEBEL	¡Lo tengo!	Planta-Veneno		Evolución Weepinbell
72 TENTACOOL	¡Lo tengo!	Agua-Veneno		Kanto
73 TENTACRUEL	¡Lo tengo!	Agua-Veneno		Kanto Evolución Tentacool
74 GEODUDE	¡Lo tengo!	Roca-Tierra		Kanto
75 GRAVELER	¡Lo tengo!	Roca-Tierra		Kanto Evolución Geodude
76 GOLEM	¡Lo tengo!	Roca-Tierra		Evolución Graveler
77 PONYTA	¡Lo tengo!	Fuego		Kanto
78 RAPIDASH	¡Lo tengo!	Fuego		Kanto Evolución Ponyta
79 SLOWPOKE	¡Lo tengo!	Agua-Psíquico		Kanto
80 SLOWBRO	¡Lo tengo!	Agua-Psíquico		Kanto Evolución Slowpoke
81 MAGNEMITE	¡Lo tengo!	Eléctrico-Acero		Kanto
82 MAGNETON	¡Lo tengo!	Eléctrico-Acero		Kanto Evolución Magnemite
83 FARFETCH'D	¡Lo tengo!	Normal-Volador		Kanto
84 DODUO	¡Lo tengo!	Normal-Volador		Kanto
85 DODRIO	¡Lo tengo!	Normal-Volador		Evolución Doduo
86 SEEL	¡Lo tengo!	Agua		Kanto
87 DEWGONG	¡Lo tengo!	Agua-Hielo		Kanto Evolución Seel
88 GRIMER	¡Lo tengo!	Veneno		Kanto
89 MUK	¡Lo tengo!	Veneno		Kanto Evolución Grimer
90 SHELLDER	¡Lo tengo!	Agua		Kanto
91 CLOYSTER	¡Lo tengo!	Agua-Hielo		Evolución Shellder
92 GASTLY	¡Lo tengo!	Fantasma-Veneno		Kanto
93 HAUNTER	¡Lo tengo!	Fantasma-Veneno		Kanto
94 GENGAR	¡Lo tengo!	Fantasma-Veneno		Evolución Haunter
95 ONIX	¡Lo tengo!	Roca-Tierra		Kanto
96 DROWZEE	¡Lo tengo!	Psíquico		Kanto
97 HYPNO	¡Lo tengo!	Psíquico		Kanto Evolución Drowzee










REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
The Pokémon Company
NINTENDO DS
©2005 Pokémon. ©1995-2005 Nintendo/Creatures Inc./GAMEFREAK inc. Developed by Ambrella. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. 2005 Nintendo.
Nintend
pokemon.nintendo.


REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
The Pokémon Company
NINTENDO DS
Nintendo
pokemon.nintendo.es
©2005 Pokémon. ©1995-2005 Nintendo/Creatures Inc./GAMEFREAK inc. Developed by Ambrella. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. 2005 Nintendo.


POKéMON
DASH
TM

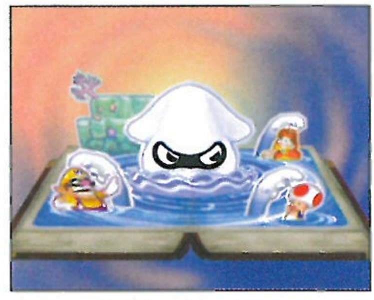

POKéMON™
DASH



Se nota que estamos en la sexta entrega del juego. Los tableros son gráficamente geniales, tiene un modo exclusivo para un jugador, ahora podemos hablar...



La imaginación sigue siendo una de las claves del juego. ¡Una carrera de insectos mecánicos! Prepárate para lo más original en los 75 minijuegos que incluye MP6.



Este libro desplegable en 3D es uno de los muchos extras que puedes conseguir.

PURA DIVERSIÓN

«Mario Party» siempre es sinónimo de jugabilidad, pero con ideas tan geniales como usar un micrófono, la diversión se vuelve casi infinita.





Este es uno de los juegos de micrófono más divertidos. El que va en el robot dice palabras como "láser", "misil" o "fuego", mientras los otros tres esquivan y disparan.



En el concurso de preguntas hay pruebas de memoria. ¡Recuerda bien lo que ves!



Aquí tienes que guiarte por la vibración del pad para encontrar tesoros. ¡Genial!

MINIJUEGOS ESPECIALES

En el modo individual puedes ganar unos cuantos minijuegos especiales que sólo aparecen en el menú de minigames.



Este puzzle tipo "Tetris" es uno de estos juegos especiales.



También puedes echarte un partidito de basket a cuatro.



O escapar de unos laberintos antes de cumplirse el tiempo.



Y si quieres saber tu fortuna, consulta al adivino Bowser.





Hay juegos que cambian según la hora. Aquí, de día toca subir y de noche bajar.

COMPARTE Y RÍE

No hay ningún juego que tenga un multijugador tan divertido como MP6. Si quieres pasar un rato de risa total, ve llamando a tres amigos. Ya veréis.



En los duelos se enfrentan sólo dos jugadores. ¡Cuidado o perderás estrellas!



Tres jugadores dentro de una caja y otro agitándola. Originalidad "made in" Mario.



La forma de ganar estrellas varía según el tablero. En este hay que pillar a DK.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93

▲ Escenarios coloristas y muy variados: decorados de hielo, robotizados, espaciales...

▼ Mario y compañía están algo escasos de animaciones.

SONIDO 93

▲ Toda la gracia de las voces y melodías típicas de Mario.

▼ En los minijuegos se echan en falta más efectos de sonido.

JUGABILIDAD 97

▲ Seis tableros, 75 nuevos minijuegos y un micrófono. ¡Divertido es decir poco!

▼ Que no tengas a nadie a mano con quien compartir los kilos de diversión del juego.

DURACIÓN 97

▲ Tardarás semanas en sacar todos los extras. El multi puede darte juego para años.

▼ El modo individual se acaba pelín rápido.



TOTAL 95

▲ Jugar con tres amigos; **la originalidad de tableros y minijuegos; ¡¡¡el micro!!!**

▼ Técnicamente se parece mucho a otros "partys".

MR. SATO Y MR. NISHIYA — **HABLAN LOS CREADORES...**

"YA ESTAMOS PENSAMOS EN MARIO PARTY 7"

Los "papás" de MP6 nos cuentan algunos secretos de la nueva "fiesta" de Mario.

Hablamos vía telefónica con Mr. Syuuichirou Nishiya, director de «Mario Party 6» y Mr. Hiroshi Sato, productor. Ambos llevan trabajando juntos desde el segundo «Mario Party».

NA. ¿Cómo surgió la idea de utilizar un sistema de reconocimiento de voz?

Mr. Sato. Desde las primeras entregas de «Mario Party» hemos pensado en diferentes formas de control, y el micrófono era una de las alternativas. Pero creímos que no era la mejor opción, porque ponerse a gritar a un micrófono parecía algo tonto. Después, cuando lo probamos, vimos que era divertidísimo.

Mr. Nishiya. Es cierto. En las pruebas iniciales con el uso del micrófono, le dimos una versión al padre de Mr. Kikuchi, director senior del juego, y ¡él y sus amigos estuvieron jugando a esta versión de prueba, gritando al micrófono y disfrutando tanto que nos hizo pensar que esta era la dirección para seguir.

NA. ¿Qué ha cambiado realmente en los juegos de «Mario Party» desde el primer juego hasta esta entrega?

MS. Bueno, ese es el tipo de pregunta que nos hacemos nosotros cada vez que vamos a desarrollar un nuevo «Mario Party». Y por ahora he llegado a la conclusión de que lo que hace tan interesante a «Mario Party» es que hay elementos que nunca cambiarán mientras que otros van evolucionando. Este equilibrio es fundamental para mantener un estilo que guste por igual a todos.

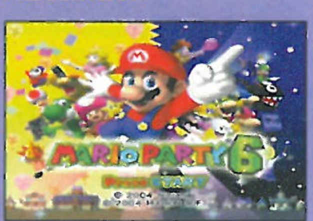
NA. ¿Qué podemos esperar ver en el próximo «Mario Party»?, ¿quizá se están planteando programar un MP en Nintendo DS? ¡Sería genial!

MS. Ya estamos pensando en «Mario Party 7». Habrá muchos nuevos minijuegos, pero aún tenemos que decidir bastantes cosas para conseguir que «MP7» sea un juego realmente divertido. ¿Que sería interesante programarlo para DS? Sí, Nintendo DS tiene capacidad wireless, pantalla táctil y micrófono incorporado, así que es, sin duda, el mejor formato para los «Mario Party». Y es también una máquina muy atractiva para los desarrolladores, que ya esperan la oportunidad de trabajar en DS.



Mr. Nishiya y Mr. Sato, posan en el banquillo de los entrevistados.

VALORACIÓN



MARIO REINVENTA LA JUGABILIDAD

No cabe duda alguna de que los «Mario Party» son divertidísimos y tienen el mejor multijugador del mundo Nintendo, pero esta vez Mario le ha dado otra vuelta de tuerca al asunto. Lo de jugar con el micrófono, y ya no insistimos más, es un puntazo que garantiza carcajadas a tutiplén y una sensación de juego totalmente nueva. ¡Tienes que probarlo!

EL RANKING

1. Mario Party 6
2. Mario Party 5
3. Mario Party 4

La única competencia de «Mario Party» es «Mario Party»: cada entrega supera a la anterior. Y esta última, con sus nuevos minijuegos y la novedad del micrófono es la mejor.

EXCLUSIVO GAMECUBE

¡El Resident Evil definitivo!

RESIDENT EVIL 4

Si no tienes una GameCube, te vas a perder el juego más increíble de todos los tiempos. ¿Estás dispuesto?

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: CAPCOM
- Desarrollador: CAPCOM
- Tipo de juego: AVENTURA DE TERROR
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS

- Tarjeta de memoria: 8 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Armas: 21 DIFERENTES
- Fases: 6 CAPÍTULOS DIVIDIDOS EN SUBNIVELES
- Modos: HISTORIA, EXTRAS

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 18 DE MARZO

Se acabó la insoportable espera. Ya puedes disfrutar del juegazo que llevamos meses esperando. Y tanta expectación ha merecido la pena, y mucho, porque **«RE4» te va a mantener con la boca abierta desde el principio hasta el final** con unos gráficos de infarto, una ambientación para echarse a temblar y un fantástico giro hacia la acción más aterradora. ¡Tienes que probarlo!

Aquí pasa algo muy raro...

Como seguro sabes ya, el prota es Leon Kennedy (al que ya conoces de «RE2») y su misión es salvar a Ashley, la hija del presidente de EE.UU., que está secuestrada en algún lugar de España. Y allí tienes que ir, a un remoto pueblo españolito en el que los aldeanos no te van a recibir de muy buena gana; en realidad se te van a tirar al cuello. En este ambiente hostil debes avanzar, con una cámara que sigue tus movimientos desde una perspectiva trasera y un Leon muy atlético y fácil de manejar que da patadas, salta a través de ventanas e interactúa con los escenarios de mil maneras. Todas estas habilidades van a ser vitales para sobrevivir, porque los enemigos son más numerosos y ágiles que nunca. Esta vez no son zombis, sino humanos, que sufren algún tipo de posesión. Pero no se cortan: corren, saltan, suben escaleras y, lo que es peor, atacan en grupos. Vamos, que nada de ahorrar balas si quieres salir vivo. Por suerte, vas a encontrar cantidad de munición en los escenarios y tras eliminar a algunos enemigos. Cógela toda, te va a hacer falta. Y tampoco dejes pasar el dinerito, que deberás comprar nuevas armas o mejorar las que ya tienes. Muchas novedades, ¿no? Pero tranquilo, que el espíritu de «Resident Evil» permanece. Vas a encontrar los puzzles típicos de la saga, verás a viejos conocidos y, sobre todo, sentirás la misma atmósfera de terror de siempre, pero potenciada al máximo. El nivel de violencia es alto, especialmente en el vocabulario. Mantente lejos si no tienes más de 18. Si ya los has cumplido, ¡hazte con él: es el mejor!

¡TOCA HACER HUECO EN LA MALETA!

Los menús de este «RE» han cambiado su aspecto tradicional. Ahora, el número de objetos que puedes llevar depende del maletín en el que debes colocar los objetos sobre una cuadrícula como si fuera un Tetris, para que te quepa lo máximo posible. Como dice tu madre: ¡tienes que ser ordenado!




La acción de «RE4» está por las nubes: tienes que correr, saltar por ventanas, disparar sin descanso y enfrentarte a enemigos tan fieros como este pedazo de... de bestia.


Si ves a un mercader puedes comprarle nuevas armas o mejorar las que tienes.


Tus armas tienen una mira láser, así que es facilísimo apuntar, incluso de lejos.

UNIENDO FUERZAS

Cuando encuentras a Ashley es importante protegerla para que no sea herida o capturada. Aunque, a veces, la chica también ayuda.


En cualquier momento le puedes ordenar que te siga o que espere.



Para que esté segura, puedes hacer que Ashley se esconda.


Esta vez los enemigos no son zombis, sino aldeanos (algo rarillos, todo hay que decirlo) que gritan, corren, saltan, suben, bajan escaleras... y atacan de mil en mil.

UN GIRO SOBRESALIENTE **«Resident Evil 4» ha cedido parte del estilo aventurero de la saga en favor de la acción más frenética. Y, lejos de estropear el resultado, ha conseguido una jugabilidad excelente que completa un título de calidad desorbitada.**



No sueltes nunca el mando de control, porque en mitad de las escenas cinemáticas te puede tocar darle a algún botón.


Como ves, la cámara sigue el juego desde una vista trasera que deja ver las acciones de Leon y la caña que dan los enemigos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 99
- ▲ Personajes perfectos que se desenvuelven a la perfección en una atmósfera terrorífica.
- ▼ Si no tiene un 100 es porque hay enemigos que se repiten. Un fallo mínimo.

SONIDO 97
- ▲ Melodías, silencios y efectos que ponen los pelos de punta.
- ▼ El español de los enemigos tiene acento sudamericano.

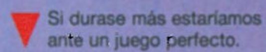
JUGABILIDAD 99
- ▲ La acción toma el mando. Y el desarrollo del juego nos mete en una aventura excitante.
- ▼ Lo único que se echa en falta son más puzzles y el toque aventurero de otros Resident.

DURACIÓN 96
- ▲ Hay algunos extras cuando lo acabas. Es tan bueno que te lo pasarás más de una vez.
- ▼ Pero también es verdad que es el más corto de la saga.

TOTAL 99
- ▲ Los **mejores gráficos** vistos en GC. El sencillo control.
- ▼ Si durase más estaríamos ante un juego perfecto.

VALORACIÓN





EL MEJOR RESIDENT EVIL DE LA HISTORIA

Con el giro hacia la acción, Capcom ha elevado la calidad de «RE4» hasta límites increíbles. Desde el principio se ve que no estamos ante un «Resident» más. Los gráficos son fuera de serie y las dosis de acción le dan un toque diferente y muy adictivo. No vas a parar de disparar, pero tampoco de asustarte, ni de gritar, ni de sorprenderte...

EL RANKING

1. Resident Evil 4
2. Resident Evil Zero
3. Resident Evil

No hay mejores aventuras de terror que las de esta genial saga. «RE4» es sin duda el mejor de todos, pero si buscas más aventura que acción puedes empezar por los originales.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **BANDAI**
- Desarrollador: **DIMPS**
- Tipo de juego: **LUCHA 3D**
- Idioma: **VOCES EN JAPONÉS Y TEXTOS EN CASTELLANO**

- Tarj. de memoria: **2 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Personajes: **MÁS DE 34**
- Datos: **RINGS INTERACTIVOS**
- Modos: **HISTORIA, DUELO, TORNEO Y MINIJUEGOS**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡Disfrutarás más que con la serie de TV!

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

Todos los personajes de Dragon Ball Z reunidos en un juego de lucha 3D que hará saltar chispas de tu CUBE.

El planeta Tierra se ve amenazado una y otra vez por poderosos seres de otras galaxias. Por suerte, aquí están Goku y compañía para encontrar las bolas de dragón y acabar con todo enemigo que ose perturbar la paz. Y lo van a hacer a lo grande, en un juego de lucha 3D con un original modo historia y todo el espíritu de la serie de la tele.

¡Te toca mover ficha!

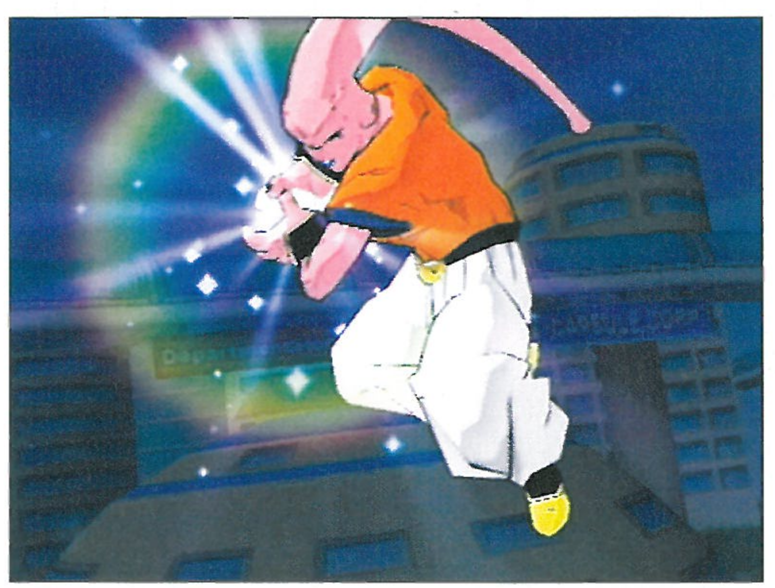
Nada más empezar ya puedes elegir a luchadores "gordos", como Goku, Vegeta o Krilín, y también unos cuantos escenarios. **Pero la mayor parte del juego está oculta.** Para desbloquear los miles de extras debes jugar al **Mundo Dragón.** Este modo de juego sigue la historia de DBZ, desde Raditz hasta la lucha con el monstruo Bu. Cada etapa de la historia está representada por un **tablero y los luchadores son las fichas** que debes mover por turnos, de casilla en casilla, para hacerte con habilidades y mejoras. Y cuando te topas con una ficha rival... ¡empieza el combate! Para rizar el rizo, algunas casillas varían las condiciones de la pelea: lucha sin energía, con la mitad de vida, sin poder defenderte...

Ya en plena lucha, puedes moverte por todo el escenario, que es en 3D y rompible si lanzas a tu rival contra él. Las magias se realizan con fáciles combinaciones de golpes que llenan la pantalla de luces y movimiento: no verás nada tan divertido y brillante. Y además hay duelos, torneos y un modo secreto. Todo ello con un look de dibujo animado que te hará vivir la gran odisea de Dragon Ball Z.

¡PON LA TELE, GOKU!

Cuando cargues este Budokai 2 vas a disfrutar a tope con una espectacular intro de dibujos animados que nos presenta a los personajes del juego. Las imágenes van acompañadas por una chulisima canción en japonés que rápidamente nos mete en la acción. Luego, en el juego, la ambientación será como en la serie de la tele.





Cada vez que uno de los luchadores lance una magia, disfrutarás de una increíble secuencia con cambios de plano, luces y mucha acción. ¡Es todo un espectáculo!



En el Mundo Dragón te mueves por tableros como si fueras una ficha.



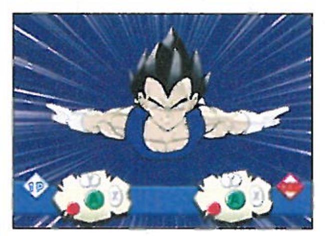
Aparte de las técnicas especiales, todos los luchadores tienen una llave propia.

PREPARA TUS REFLEJOS

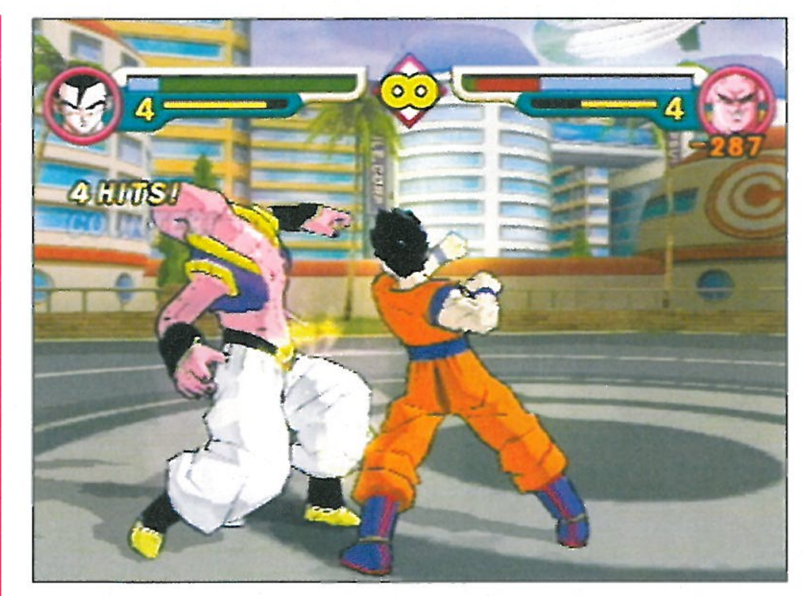
No siempre basta con lanzar un ataque especial para derribar al adversario, también debes cumplir ciertos requisitos para vencer.



A veces hay que rotar velozmente el stick para potenciar el ataque.



¡Pulsa un botón diferente al de tu enemigo para golpearle!



Los combates son clavaditos a los de la serie. Golpeas, esquivas, contraatacas, haces una combinación de golpes determinada y... ¡terminas con un superataque demoledor!

LUCHA DE ALTO NIVEL **Un enorme plantel de luchadores, escenarios 3D interactivos, ataques especiales que quitan el hipo, gráficos que parecen dibujos animados... y un originalísimo modo historia. Sin duda alguna, ¡el mejor Dragon Ball hasta la fecha!**



No siempre tienes que vencer a megaluchadores, también aparecen enemigos menores, como las Semillas o los Celulitas.



Los escenarios son interactivos. En la nieve, por ejemplo, se crea una avalancha si lanzas a tu rival contra la montaña.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

94

▲ Todos los personajes parecen sacados directamente de los dibujos animados. ¡Increíble!

▼ Hay algún escenario un poco vacío, como el de Namek.

SONIDO

91

▲ Efectos impactantes y música ideal para una buena pelea.

▼ Las voces en japonés pueden no convencer a algunos.

JUGABILIDAD

95

▲ Sencillo control y mucha espectacularidad: diversión total. Sobre todo con amigos.

▼ En el Mundo Dragón hay enemigos que se repiten demasiado. Puede cansar.

DURACIÓN

94

▲ Hay muchísimos extras por desbloquear: personajes, escenarios, técnicas...

▼ Sin paciencia, te rendirás antes de sacar los secretos.

TOTAL

94

▲ **Muchísimos luchadores.** El control es muy sencillo. ¡Y es igualito que los dibujos!

▼ Algunos enemigos se repiten un poco.

VALORACIÓN



EL PODER DEL DRAGÓN EN TU CUBE

Con los pocos juegos de lucha que hay en GameCube, siempre se agradece una aportación más, sobre todo si tiene la calidad de este Budokai 2. Todo el mundo de «Dragon Ball Z» recreado a la perfección con unos gráficos geniales, un control sencillo y cantidad de opciones. Un título ideal si te gustan los juegos de lucha, y más si te mola Goku.

EL RANKING

1. Soul Calibur 2
2. DBZ Budokai 2
3. DBZ Budokai

Goku se sube al podio por partida doble. Pero este Budokais supera con creces en todos los aspectos al primero, aunque no puede con «Soul Calibur 2», rey de reyes.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **EA GAMES**
- Desarrollador: **FREE RADICAL**
- Tipo de juego: **ACCIÓN 3D**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)**

- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-4**

- Personajes: **149**
- Escenarios: **13 NIVELES**
- Modos: **HISTORIA, ACCIÓN, PRUEBA Y COOPERATIVO**

- Precio: **60,95 €**
- A la venta: **23 DE MARZO**

¡¡Viajes en el tiempo a toda caña!!

TIME SPLITTERS: FUTURO PERFECTO

Que no, que no lo has visto todo en juegos de acción. Falta viajar en el tiempo, luchar contra ti mismo, flipar...

La nueva entrega de la explosiva saga «Time Splitters» es un **bombazo de diversión.** Ya de entrada la historia promete atraparte. Encarnas a Cortez, un "sargento de hierro" que debe viajar en el tiempo para encontrar 9 cristales especiales. ¿El motivo? Imagina, hombre. ¡Evitar que los Time Splitters, los enemigos de toda la vida, nos aniquilen!

Originalidad y una sonrisa

Con esta trama, la **acción 3D en primera persona te va a llevar desde el futuro hasta la Primera Guerra Mundial.** Suena a mucho "curro", pero tranquilo porque en cada época un "amigo" controlado por la máquina te echará una mano para completar todos los objetivos. De pronto te verás defendiendo una isla, en el año 1924, mano a mano con un soldado escocés; o en mitad de los años 90 compartiendo escenario con una niña que no se calla nunca. Muy, muy emocionante. Y variado también. Sí porque además las armas irán cambiando con cada época. Pero no te preocupes porque el juego no te lo pone difícil: **el control es muy dinámico** y vas a manejar coches, metralletas o rifles de francotirador con comodidad.

El modo historia se compone de **29 misiones.** No es corto para nada, pero para los más ágiles además hay **dos modos de juego extra,** ambos chulísimos, y un editor de mapas que lo alargan como si llevara Duracell. El desarrollo es intenso a tope y está muy bien enlazado con diálogos en los que vamos a soltar carcajadas a tope. ¡No te lo pierdas!

CREA TU AVENTURA

El editor de mapas te va a dejar alucinado. Puedes construir tus propios escenarios, iluminarlos, diseñar diferentes niveles, distribuir items... Y encima te permite crear equipos y objetivos para dotar a cada mapa de un nuevo aliciente. ¡¡Por fin serás tú quien diseñe el escenario y elija el estilo de la próxima partida!!





Los escenarios son muy variados, y aunque les falta algo de detalle, nos desplazamos por ellos a toda velocidad. ¡Rápido Cortez, no pierdas ni un segundo y dales caña!



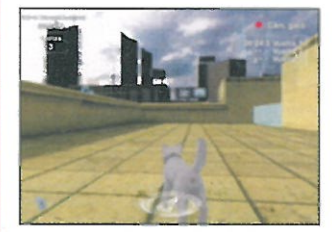
¡¡Ese de ahí enfrente también eres tú!! En esta fase te ayudarás a ti mismo.



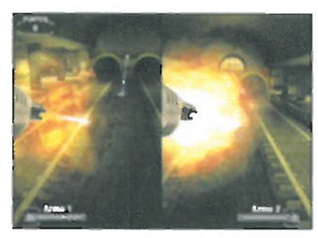
Los enemigos son diferentes en cada época. ¡Sí, eso, aprenderemos Historia!

PRUEBAS MUY ORIGINALES

En el modo prueba te enfrentas a siete minijuegos que parecen diseñados por los Monty Python. ¡¡Todo un ejemplo de locuraaaa!!!



Sí, sí, esto es una contrarreloj de gatos. No has cambiado de disco.



Divide tu cerebro y maneja dos metralletas al mismo tiempo.



El nivel de acción va creciendo a medida que transcurre la historia. Cada vez nos enfrentamos a enemigos más duros y las imágenes van siendo más espectaculares.

HUMOR Y MARCHA **La acción trepidante del juego se entrelaza con chistes y pequeños guiños. Escucha las conversaciones y echa un vistazo a los personajes. ¡Pero no te distraigas ni un momento porque «Time Splitters» no permite un solo descuido!**



El repertorio de armas en cada época es inmenso. Además, Cortez lleva un guante para mover a cosas a distancia.



Al loro con la violencia en este juego. Hemos dicho que te vas a reir mucho con él, sí, pero es para mayores de 18 años.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91
▲ La ambientación de las épocas y el diseño de los personajes.
▼ En general falta detalle en los escenarios.

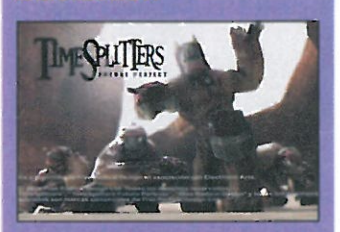
SONIDO 93
▲ Unos efectos muy cuidados con diálogos para partirse de la risa. No pierdas detalle.
▼ A veces la música no pega con lo que está pasando.

JUGABILIDAD 94
▲ El desarrollo es muy variado y lo vivimos con intensidad.
▼ El visor de francotirador puede desesperar un poco.

DURACIÓN 95
▲ Muchos modos para compartir con tus amigos y un editor de mapas genial.
▼ Algunos minijuegos no son especialmente divertidos.

TOTAL 93
▲ La **variedad y originalidad.** El **modo cooperativo.**
▼ El apartado gráfico no está a la altura del resto.

VALORACIÓN



ACCIÓN Y DIVERSIÓN SE DAN LA MANO

Esta nueva entrega de «Time Splitters» apuesta por la carcajada a ritmo de disparos. Los diferentes personajes, los flipantes diálogos, la ambientación... todo está tratado con mucho sentido del humor. Si a esto le añades un ritmo de acción por las nubes, con modos de juego superoriginales y extras duraderos a tope, queda claro que aquí hay juegazo.

EL RANKING

1. Metroid Prime 2 Echoes
2. TS: Futuro Perfecto
3. Metroid Prime

La mezcla entre ciencia ficción y humor macarra y los diversos modos, hacen de «TS» un juego absolutamente recomendable. Que tiemble Metroid, sus rivales están afinando mucho.

Ronaldinho contra todos

FIFA STREET

¿Que te parecería hacerle un "caño" o un "sombrero" a los mejores jugadores del mundo? Pues aprovéchate ahora.



Cada uno de los jugadores es capaz de realizar decenas de espectaculares regates, como demuestra aquí el italiano Totti.



Los partidillos se desarrollan en un montón de ciudades, en campos de verdad. Este de la imagen es de Amsterdam.



Podemos controlar a los mejores jugadores del mundo que, como ves, se ven en pantalla tan reales como los de verdad.



Al hacer virguerías iremos llenando una barra que nos dará un tiro imparable. Perfecto para poner el broche de oro al partido.

Los creadores de FIFA quieren que pruebes algo nuevo, aún más excitante. Proponen **reunirte con los mejores jugadores del mundo** en el campo de fútbol sala del barrio, y echar **un cuatro contra cuatro.** ¿A que suena bien? Pues sigue, sigue.

Regatea como imagines

La única regla que hay es que **si el balón entra en la portería es gol;** y que **si lo metes con estilo, mejor** que mejor. Vamos, que si te cazan por detrás **nadie va a sacar una tarjeta.** Y olvídate de los saques de banda porque el campo está rodeado por **paredes que puedes usar en tus pases y regates** para hacerlos más espectaculares. Se llenará una barra cuanto más difícil sea el regate, y una vez esté a tope, podrás realizar un **supertiro** que será casi imparable. Estos originales partidos se disputan en **diez pistas callejeras** repartidas por todo el mundo. Están recreadas al detalle, desde las favelas de Rio de Janeiro hasta el corazón de Nueva York... ¡pasando por el mismísimo parque Güell de Barcelona! Podemos **enfrentar selecciones, eligiendo al cuarteto titular** de entre los más destacados de cada país; o competir con **un equipo nuevo, creado por nosotros, con jugadores anónimos,** en un tour mundial. Iremos ganando **experiencia con la que mejorar las habilidades de nuestros chavales** y con el tiempo podremos fichar a las mayores estrellas del fútbol.

Una vez más, EA demuestra su gusto por los detalles y el aspecto gráfico del título es genial: **jugadores reconocibles, animaciones más que sorprendentes...** Una pena que el control a veces no responda con toda la rapidez deseable. Pero, con estas entradas y superchulerías, los piques prometen ser de aúpa.

ES CUESTIÓN DE ESTILO

EN EL MODO DE EDICIÓN puedes elegir como vestir a cada estrella y uniformarles o no según te apetezca. Desbloquearás prendas según ganes hasta tener más marcas en tu armario que el mismísimo David Beckham.



Equipa a tus chicos a la moda, y que farden luego en el campo.



FICHA TÉCNICA

- Compañía: **EA SPORTS**
- Desarrollador: **EA CANADÁ**
- Tipo de juego: **FÚTBOL**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Tarjeta de memoria: **1 BLOQUE**
- Modos: **REY DE LA CALLE, AMISTOSO, EDICIÓN**
- Datos: **DIEZ ESCENARIOS**
- Precio: **60,95 €**
- A la venta: **18 DE MARZO**



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Jugadores reconocibles, bien animados y bonitos escenarios.

SONIDO 87
Un montón de temas distintos y efectos por todas partes.

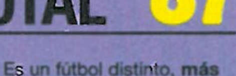
JUGABILIDAD 82
Es fácil hacer virguerías, pero complicado defenderse de ellas.

DURACIÓN 90
El modo "Rey de la Calle" promete muchas horas de juego.

TOTAL 87

▲ Es un fútbol distinto, **más rápido, muy divertido.**

▼ El control reacciona con lentitud a tus órdenes.



VALORACIÓN

Es una apuesta muy distinta entre los juegos de fútbol. Un arcade divertido y con opciones originales que sólo falla en la velocidad de control.

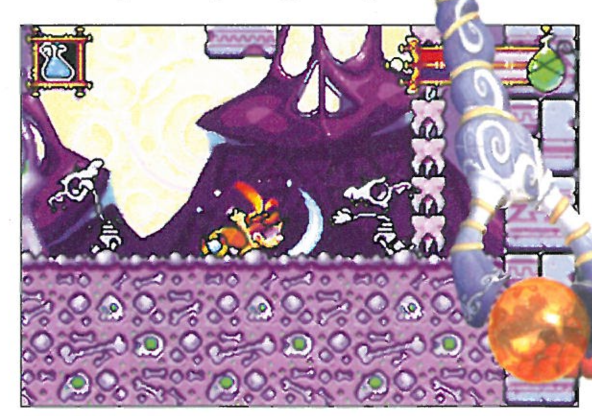
¡Plataformas por arte de magia!

TAK 2

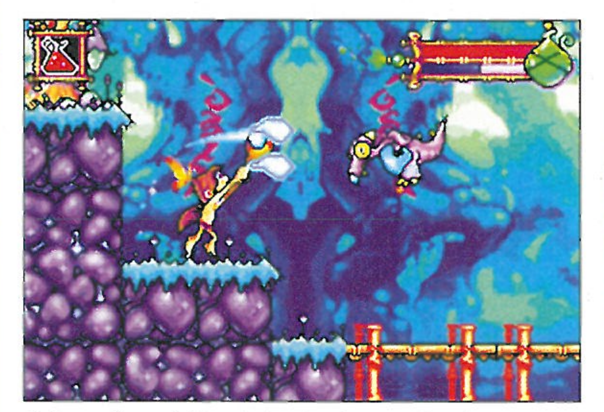
Tak se enfrenta a una jungla llena de plataformas, humor y muchos animalejos usando su magia... y algún garrotazo.



Durante la aventura, la ayuda de los animales es vital. Por ejemplo, sin el caparazón de la tortuga nos quemaría el ácido.



La principal defensa de Tak es su bastón mágico que, aparte de lanzar hechizos, le sirve para aporrear a los molestos bichos.



El desarrollo es el típico de los plataformas más clásicos, con montones de enemigos, saltos "imposibles" y peligrosas caídas.



Todas las fases del juego son bien largas y dificililla. Eso sí, se echa en falta más variedad, sobre todo en objetivos.

El mundo se está llenando de monstruos que salen de unas grietas y unen el mundo real y el de los sueños. La única forma de solucionar este problemón es cerrar esas grietas. ¿Y quién crees que va a encargarse de hacer eso? Pues el bueno de Tak, claro está.

Con el bastón en la mano

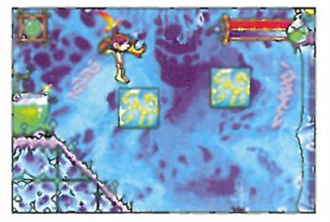
Manejando al joven héroe, debes **correr, saltar y acabar con los enemigos a bastonazos** para atravesar los peligrosos bosques y pantanos que te separan de las misteriosas grietas. Además, no debes perder de vista las tres barras de energía: procura que estén siempre bien llenitas. La roja indica la vida que nos queda; la azul es la de magia, que se gasta al levitar, lanzar bolas de energía, romper piedras...; y la verde marca los niveles de **"sueñergía", una sustancia verde que te lleva al mundo de los sueños.** Y si todo esto te parece poco, también puedes buscar la cooperación de simpáticos animales, como osos, ovejas o tortugas, que ayudan a Tak a superar grandes obstáculos como zonas cubiertas de pinchos o peligrosas caídas al vacío.

Con tantas posibilidades, la aventura de Tak empieza siendo muy divertida. Es muy fácil controlar al personaje y la dificultad progresiva te asegura juego para rato. Aunque acaba perdiendo puntos por un **desarrollo algo repetitivo.** Además, para aumentar este problemilla, los colores utilizados en los escenarios se repiten más de la cuenta, lo que provoca que todos los niveles parezcan iguales a primera vista.

A pesar de esto, estamos ante un plataformas entretenido y de calidad que enganchará a los fans de la jugabilidad y del simpático Tak.

UN MUNDO PARA SOÑAR

¿PERO QUÉ SITIO ES ESTE?
Cuando utilizas la "sueñergía" apareces en el mundo de los sueños. Aquí flotan burbujas que rellenan la magia, y además puedes ver plataformas que en el mundo real son invisibles.



Algunos bloques sólo aparecen cuando usamos la "sueñergía".

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **AVALANCHE**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **54 NIVELES**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84
Gran animación y ambientación, pero escenarios algo repetitivos.

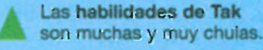
SONIDO 87
Sonidos salvajes y música muy rítmica. Como estar en la selva.

JUGABILIDAD 84
Tak hace de todo, ¡genial! Pero el desarrollo es poco variado.

DURACIÓN 88
Hay 54 niveles, largos y con una dificultad ajustada. Durará.

TOTAL 86





▲ Las habilidades de Tak son muchas y muy chulas.



▼ Ofrece poca variedad de situaciones... y de colores.

VALORACIÓN

Una aventura típica, que sigue las bases de la primera parte, pero que cuenta con un Tak mucho más hábil. Seguro que divertirá a los jugones plataformeros.

¡Usa el puño... y también las neuronas!

OK Nintendo Acción

RAYMAN HOODLUMS´ REVENGE

Rayman se apunta a las 3D con un divertido juego que te va a hacer reir y pensar... esto último más de lo que crees.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: UBISOFT
- Desarrollador: BLACKBONE
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 15 FASES
- Precio: 41,95 €
- A la venta: 31 MARZO

TRABAJA EN EQUIPO

EN ALGUNAS FASES TIENES QUE COMBINAR LA FUERZA DE GOBLOX CON LA FLEXIBILIDAD DE RAYMAN. Puedes alternar el manejo de los dos personajes para resolver pequeños enigmas. Y cuando termines, siempre debes volver a reunirlos. En estas pantallas te ofrecemos algunos ejemplos.... de esa amistad.



Yo piso la baldosa y tú entras. Ya veremos como puedo llegar yo.



Goblox va cambiando el rumbo de la corriente y Rayman navega.



Rayman estrena vista 3D que nos permite moverle en todas direcciones. Pero no lo hagas a lo loco, piensa en el camino que vas a elegir y consulta tu mapa a menudo.



La cosa se complica a la hora de realizar algunos saltos. ¡Tienes que afinar mucho!



Se ha variado el control de tu puñetazo para que puedas fijarlo en un enemigo.

Rayman vuelve con el objetivo de acabar de una vez por todas con André, el malvado Señor Dark Lum. Aunque no es el único problema: han clonado a otro enemigo de siempre, Reflux, para "ponerte a caldo". Bueno, al menos vas a contar con la ayuda de tu amigo Goblox. ¿Una suerte?

Renovarse o morir

En fin, lo primero que llama la atención es la **nueva vista de juego,** ¿a que sí? El avance en forma lateral ha dejado paso a una perspectiva 3D muy bien currada. Este cambio revoluciona el sistema de juego y nos permite disfrutar de un plataformas diferente. Ahora **los brincos y puñetazos se mezclan con unos escenarios laberínticos** que marcan el sistema de juego. En cada fase el objetivo es encontrar la salida. Para ello debes moverte por el bosque, buscando palancas que abren y cierran puertas, o también objetos... ¿Como que te parece fácil?, ¿es que no has leído la palabra laberinto? Porque vas a tener que **darle al coco antes de ponerte a saltar y recoger lums.** Y no sólo eso, además por el camino deberás **reunir valor y habilidad** para enfrentarte a los jefes finales. Primero porque son durillos, y segundo porque **la vista utilizada hace difícil dominar el golpeo.** Es la parte negativa de la perspectiva 3D. Eso, y algunos saltos a ciegas que acaban desesperando. Pero el juego es mucho más. El nuevo Rayman es **un reto constante** que esconde un montón de sorpresas. Podemos ser Globox, o alternar el control con él en algunas fases; hay niveles extra que sólo se desbloquean si somos "buenos"... La misma simpatía y diversión, sólo cambia la jugabilidad.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
La nueva vista dota al juego de profundidad y mucho colorido.

SONIDO 85
La melodías se repiten un poco, pero los efectos son guays.

JUGABILIDAD 87
Apetece la mezcla de puzzle y saltos, pero complica el control.

DURACIÓN 90
Es larguito de por sí, súmale luego salir de los laberintos.

TOTAL 90



▲ Alternar el **control entre Rayman y Globox,** genial.



▼ Para saltar y golpear la vista 3D no ayuda mucho.

VALORACIÓN

"La revolución 3D" de Rayman ofrece nuevos retos. La fórmula ha salido bien, porque es variado y divertido, pero también se ha puesto pelín más difícil.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 TODO O NADA



EA GAMES — Acción 3 D
59,95 € — 1-4 J

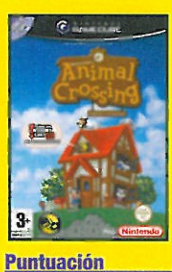
Bond protagoniza un peliculón con actores de verdad. De lo mejor en acción 3D que hay en tu GC.

Puntuación 93

ANIMAL CROSSING



NINTENDO — Comunicación
59,95 € — 1-4 J



¡Descubre el nuevo mundo de Nintendo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una cas que cuidar y todo lo haces... ¡si tú quieres!

Puntuación 96

DONKEY KONGA



NINTENDO — Musical
59,95 € — 1-4 J

¡TUM-PATAM-TUM-TRUPAC! ¡Prueba a darle a los bongos y no podrás dejarlo hasta pasarte los 31 temas!

Puntuación 93

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



NINTENDO — Plataformas
59,95 € — 1-4 J

Un juego de plataformas que se controla con los bongós de Donkey Konga.

Puntuación 94

DRAGON BALL Z BUDOKAI



ATARI — Lucha
59,95 € — 1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego ha arrasado entre sus fans.

Puntuación 91

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2 — NUEVO



BANDAI — Lucha 3D
59,95 € — 1-2 J

Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡el juego de lucha definitivo!

Puntuación 94

EL RETORNO DEL REY



EA GAMES — Acción
59,95 € — 1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

FIFA 2005

EA SPORTS — Fútbol
59,59 € — 1-4 J

La segunda entrega de «FIFA» para Cube ofrece mayor realismo gracias a un mejor sistema de control y a unas animaciones que te harán sentir cada pase, carrera por la banda, entrada del defensa, centro al área... ¡y goooooool!

Puntuación 95

FIFA STREET — NUEVO



EA SPORTS — Fútbol
60,95 € — 1-2 J

La magia de Ronaldinho y otros artistas del fútbol-ilusión, jugando partidos en plena calle. ¡Brutal!

Puntuación 87

LA NOVEDAD DEL MES

RESIDENT EVIL 4

Capcom — Aventura
59,95 € — 1 J

Es el juego que muchos estábamos esperando. La aventura más terrorífica, increíble, genial e impactante que se ha desarrollado para GameCube. Si no te fías del "boca a boca" o de los amigos, compruébalo por ti mismo.

Puntuación 99

ENTER THE MATRIX (P. CHOICE)

ATARI — Acción
29,99 € — 1 J

A este precio tan atractivo, ¿quién puede resistirse a hacerse con este superarcade? ¡Matrix a tope, tíos!

Puntuación 89

F. F. CRYSTAL CHRONICLES

SQUARE-ENIX — Acción-RPG
59,95 € — 1-4 J

De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?

Puntuación 96

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Velocidad
29,95 € — 1-4 J

El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

HARRY POTTER EL PRISIONERO...

EA GAMES — Aventura
59,95 € — 1 J

Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

LOS INCREÍBLES



THQ — Aventura
59,95 € — 1 J

Una aventura de tortas y plataformas que recrea a la perfección todo el espíritu de la familia más increíble.

Puntuación 89

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



EA GAMES — Simulador de vida
64,95 € — 1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

Puntuación 90

LOS URBZ



EA GAMES — Aventura-comunicación
59,95 € — 1-2 J

Los Sims se "consolerizan" y nos ofrecen una aventura más divertida, controlable y sin tanta estrategia.

Puntuación 92

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO — Carreras
59,95 € — 1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Tablero
29,95 € — 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Tablero
29,95 € — 1-4 J

Tiene más diversión, personajes y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP.

Puntuación 94

MARIO PARTY 6 — NUEVO



NINTENDO — Tablero
59,95 € — 1-4 J

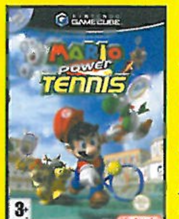
¡Menuda fiesta se ha montado el bigotes esta vez! Trae hasta micro con el que interactuar con la consola y el juego. Eso y, claro, 75 nuevos minijuegos que nos van a dejar totalmente flipados. ¡No puedes perdértelo!

Puntuación 96

MARIO POWER TENNIS



NINTENDO — Tenis
59,95 € — 1-4 J



Tenis de fantasía, con humor, imaginación y power, mucho power. Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que jamás hayas jugado. ¡¡Prepárate y llama a tres amigos!! Te espera un gran día.

Puntuación 96

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR



NINTENDO — Golf
59,95 € — 1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MEDAL OF HONOR RISING SUN



EA GAMES — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!.

Puntuación 93

METAL GEAR: TTS (PLAYER'S CHOICE)

KONAMI — Espionaje
29,95 € — 1 J



Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapará al instante. Y bueno, acaba de bajar de precio...

Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Aventura 3D
29,95 € — 1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

METROID PRIME 2 ECHOES

NINTENDO — Aventura 3D
59,95 € — 1 J



El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Alucinante!

Puntuación 99

NBA LIVE 2005

EA SPORTS — Baloncesto
59,95 € — 1-4 J

Jugadores y equipos actualizados, nuevos modos de juego y un nivel visual que alcanza cotas máximas.

Puntuación 93

NBA STREET VOL. 2

EA SPORTS — Baloncesto
65,95 € — 1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 91

NEED FOR SPEED U. 2

EA GAMES — Carreras
59,95 € — 1-2 J

A lo atractivo de tunear el coche y competir se añade la aventura de recorrer libremente una gran ciudad.

Puntuación 93

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)

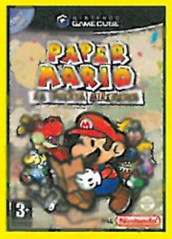
NINTENDO — Estrategia
29,95 € — 1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90

PAPER MARIO LA PUERTA M.

NINTENDO — Acción-RPG
59,95 € — 1 J


¡Mario vuelve a las 2D a lo bestia! Todos los elementos de este genial RPG están hechos de papel, de forma que incluso debemos convertirnos en avión y otras muestras de papiroflexia entre combate y combate.

Puntuación 96

PIKMIN 2

NINTENDO — Estrategia
59,95 € — 1-2 J

Si te quedaste con ganas de más, sáciate con dos nuevos tipos de Pikmin y batallas entre Olimar y Luis.

Puntuación 92

POKéMON CHANNEL

NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J

Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.

Puntuación 85

POKéMON COLOSSEUM

NINTENDO — RPG Combate
59,95 € — 1-4 J


El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA 2

UBISOFT — Acción-plataformas 3D
56,95 € — 1 J

Lo último del Príncipe apuesta decididamente por la acción más agresiva. Movimientos increíbles.

Puntuación 93

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)
NAMCO — Lucha
29,95 € — 1-2 J


El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación 97

SPIDER-MAN 2

ACTIVISION — Aventura de acción
59,95 € — 1 J

Spider-man recorre la ciudad en un arcade de atractivo desarrollo abierto, que mezcla aventura y lucha a tope.

Puntuación 87

SPLINTER CELL: PANDORA T.

UBISOFT — Aventura
59,95 € — 1 J

La infiltración y el sigilo son más importantes. Esta entrega se ha vuelto más exigente y realista.

Puntuación 92

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J


El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Aventura/plataformas
29,95 € — 1 J

Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación 93

STAR WARS: REBEL STRIKE
LUCASARTS — Shooter 3D
59,95 € — 1-2 J


Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO — Lucha
29,95 € — 1-4 J


Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

TALES OF SYMPHONIA
NINTENDO — RPG
59,95 € — 1-4 J


Un gran juego de Rol que ofrece un argumento épico, calidad visual por donde lo mires y, lo más impactante, unos combates en tiempo real en los que pueden participar hasta cuatro amigos. Algo mítico que no debes perderte.

Puntuación 95

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

ACTIVISION — Skate
59,95 € — 1-2 J

Llegan más escenarios para "pulir" y un nuevo modo de juego que "obliga" a hacer el loco con Tony y Bam.

Puntuación 92

TY 2 EL TIGRE DE TASMANIA

EA GAMES — Aventura-plataformas
29,95 € — 1-4 J

Una aventura al estilo de los clásicos, pero variadita: pilotas submarinos, jeeps, helicópteros... ¡hasta mechas!

Puntuación 90

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

EA SPORTS — Fútbol
56,95 € — 1-4 J

Vive toda la Champions League con el juego de fútbol más realista y entretenido del momento.

Puntuación 93

UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

ACTIVISION — Aventura 3D
44,95 € — 1 J

Descubre las divertidas aventuras de estos tres huérfanos que van a arrasar en libros, cine y juego.

Puntuación 90

ZELDA FOUR SWORDS
NINTENDO — Acción-RPG
59,95 € — 1-4 J


¿Quieres probar algo totalmente nuevo? Pues llama a tres amigos con GB Advance y adentraros en un clásico Zelda en el que todos debéis pensar, ser hábiles y cooperar. Pruébalo y no jugarás a otra cosa hasta terminar con él. Fijo.

Puntuación 96

WARIO WARE

NINTENDO — Microjuegos
29,95 € — 1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

ZELDA: WW (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO — Acción-RPG
29,95 € — 1 J


Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. ¡Y está en la tienda por 30 euros! ¡Correee!

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN 3D
1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. METROID PRIME
3. 007 TODO O NADA
4. MEDAL OF HONOR
5. CALL OF DUTY: FINEST HOUR

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS
1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES
4. LOS INCREÍBLES
5. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

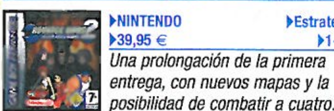
LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS
1. FIFA 2005
2. MARIO POWER TENNIS
3. UEFA CHAMPIONS LEAGUE
4. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
5. FIFA STREET

LOS MEJORES DE AVENTURAS
1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. RESIDENT EVIL 4
3. ZELDA: FOUR SWORDS
4. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
5. PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS
1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 6
3. DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
4. LOS URBZ
5. DONKEY KONGA

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.
Puntuación 93

ADVANCE GUARDIAN HEROES

▸UBISOFT ▸Acción
▸44,95 € ▸1-4 J
Esta original mezcla de acción y RPG va a dar mucho que hablar. Si eres fan de las luchas trepidantes...
Puntuación 90

BANJO-PILOT

▸THQ ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-4 J
Un duelo muy entretenido, que se despacha a base de luchas de ítems y maniobras peligrosas en vuelo.
Puntuación 89

BOB ESPONJA LA PELÍCULA

▸THQ ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J
¿Te mola Bob, a que sí? Pues con este juego va a descubrir su mejor cara. ¡Plataformas divertidísimo!
Puntuación 87

CT SPECIAL FORCES 3

▸LSP ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J
Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!
Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 93

DONKEY KONG COUNTRY 2
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.
Puntuación 96

DONKEY KONG KING OF SWING

▸NINTENDO ▸Plataformas-Puzzle
▸39,95 € ▸1 J
El desafío de Donkey reúne ingenio, habilidad, plataformas y puzzles difíciles. Además te divertirá a tope.
Puntuación 90

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.

▸BANDAI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.
Puntuación 92

DUEL MASTERS

▸ATARI ▸RPG-cartas
▸49,95 € ▸1-2 J
Aquí tienes una razón más para pasarte horas invocando criaturas y cambiándolas con tus colegas.
Puntuación 88

EL RETORNO DEL REY

▸EA GAMES ▸Acción-aventura
▸49,95 € ▸1-2 J
Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...
Puntuación 91

LA NOVEDAD DEL MES
RAYMAN HOODLUM'S REVENGE

▷UBISOFT ▷Plataformas
▷41,95 € ▷1 J
Lo último de Rayman para GBA nos sumerge en una aventura 3D bien currada, en la que además de luchar, saltar y esas cosas, habrá que darle al coco. Lo dicho, un juego con 15 fases que son un reto constante.
Puntuación 90

FIFA 2005


▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸49,95 € ▸1-2 J
La saga salta a la tercera dimensión logrando unos efectos visuales de escándalo y un control casi perfecto.
Puntuación 95

FINAL FANTASY I & II

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1 J
Todo el encanto de dos RPG clásicos con un buen lavado de cara y otras novedades jugables exclusivas.
Puntuación 93

FINAL FANTASY TACTICS
▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-2 J

Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.
Puntuación 94

FIRE EMBLEM

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.
Puntuación 92

F-ZERO GP LEGEND

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸44,95 € ▸1 J
Todo es rápido como una centella. Esta entrega ofrece circuitos más largos para jugadores expertos.
Puntuación 91

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
▸NINTENDO ▸RPG
▸36,95 € ▸1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 97

HAMTARO RAINBOW RESCUE

▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J
La nueva aventura de Hamtaro sigue ofreciendo gráficos de fantasía y un desarrollo ideal para los peques.
Puntuación 83

HARRY POTTER 2

▸EA GAMES ▸Aventura
▸41,95 € ▸1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

HARRY POTTER 3

▸EA GAMES ▸RPG
▸46,95 € ▸1 J
El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.
Puntuación 90

KIRBY NIGHTMARE

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,95 € ▸1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.
Puntuación 92

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

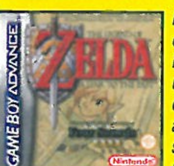
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J
Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!
Puntuación 93

LA TERCERA EDAD

▸EA GAMES ▸Estrategia-Rol
▸49,95 € ▸1-2 J
Un nuevo Señor de los Anillos con una original propuesta de combate y la posibilidad de elegir bando.
Puntuación 88

LEGEND OF ZELDA

▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸19,99 € ▸1 J
El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.
Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA: LINK TO PAST
▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.
Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP
▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸39,95 € ▸1 J

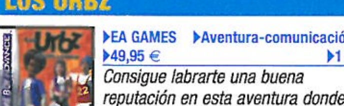
Link vuelve a la actualidad con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.
Puntuación 97

LOS INCREÍBLES

▸THQ ▸Beat'em up
▸39,95 € ▸1 J
La familia Increíble usa la técnica del mandoble sin tregua para salvar al mundo de los malos.
Puntuación 86

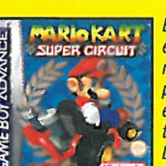
LOS SIMS TOMAN LA CALLE

▸EA GAMES ▸Simulador de vida
▸49,95 € ▸1 J
Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.
Puntuación 91

LOS URBZ

▸EA GAMES ▸Aventura-comunicación
▸49,95 € ▸1 J
Consigue labrarte una buena reputación en esta aventura donde destaca la variedad de objetivos .
Puntuación 92

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

▸NINTENDO ▸Golf-RPG
▸39,95 € ▸1-4 J
Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.
Puntuación 94

MARIO KART SUPER CIRCUIT
▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1 -4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MARIO & LUIGI



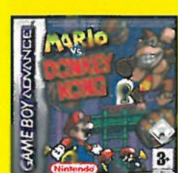
NINTENDO · RPG
44,95 € · 1-2 J

Buen Rol con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 94

MARIO VS DONKEY

NINTENDO · Plataformas-puzzle
39,95 € · 1 J



Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! Lo único que quizá es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

MEDAL OF HONOR



EA GAMES · Acción
49,95 € · 1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

METROID FUSION

NINTENDO · Aventura
44,95 € · 1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 94

METAL SLUG ADVANCE



SNK PLAYMORE · Acción
44,95 € · 1 J

Un explosivo arcade de acción, traído directo de las recreativas. Tiene ritmo y buen nivel técnico.

Puntuación 90

METROID ZERO MISSION

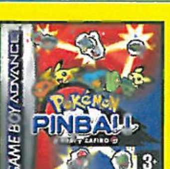
NINTENDO · Aventura
39,95 € · 1 J

Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

POKéMON PINBALL

NINTENDO · Pinball
39,95 € · 1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



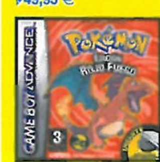
EA GAMES · Carreras
49,95 € · 1-2 J

Disfruta a tope del cóctel tuning + velocidad en tu portátil. 18 coches reales y 42 eventos distintos.

Puntuación 87

POKéMON ROJO Y VERDE

NINTENDO · Aventura-RPG
49,95 € · 1-5 J

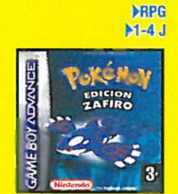


¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

NINTENDO · RPG
44,95 € · 1-4 J



Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

SONIC ADVANCE 3

SEGA · Plataformas
49,95 € · 1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY



SEGA · Pinball
49,95 € · 1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2

ACTIVISION · Acción
49,95 € · 1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.



UBISOFT · Acción
44,95 € · 1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SUPER MARIO ADVANCE



NINTENDO · Plataformas
41,95 € · 1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL

NINTENDO · Pinball
39,95 € · 1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO · Plataformas
39,95 € · 1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS.

NINTENDO · Plataformas
19,99 € · 1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminale duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 98

SUPER MARIO WORLD

NINTENDO · Plataformas
37,95 € · 1-4 J



El juego que corona a Mario como rey de las plataformas. Nada menos que 96 para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 94

SWORD OF MANA




SQUARE ENIX · RPG-acción
39,95 € · 1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

TAK 2

NUEVO



THQ · Plataformas
39,95 € · 1 J

Tak vuelve a la acción con más magia que nunca y 54 niveles llenos de acción y plataformas.

Puntuación 86

UNA SERIE DE ...



ACTIVISION · Plataformas
49,95 € · 1 J

Aprovechando el tirón de la peli, una aventura sencilla para todos los públicos, ideal si empiezas ahora.

Puntuación 87

WARIO LAND 4



NINTENDO · Plataformas
41,95 € · 1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE



NINTENDO · Habilidad
34,95 € · 1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

YOSHI'S ISLAND



NINTENDO · Plataformas
44,95 € · 1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. KIRBY & THE AMAZING MIRROR
5. SUPER MARIO BROS.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
3. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
4. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
5. FINAL FANTASY TACTICS

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. CT SPECIAL FORCES 3
3. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
4. METAL SLUG ADVANCE
5. ADVANCE GUARDIAN

LOS MEJORES DEPORTIVOS

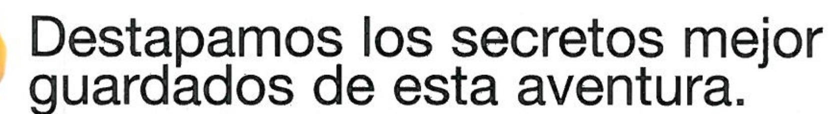
1. FIFA 2005
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
5. HAMTARO HAM-HAM GAMES

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. LOS URBZ
4. SUPER MARIO BALL
5. BANJO-PILOT

GUÍAS GAMECUBE





Destapamos los secretos mejor guardados de esta aventura.

METROID PRIME 2 ECHOES

TERCERA ENTREGA Y FINAL

- Consigue acabar la aventura sin un rasguño.
- Claves para derrotar a todos los jefes finales.
- Recoge todos los reforzadores secretos de Éter.

NUESTRO RECORRIDO, PASO A PASO

¡Estamos a solo cuatro páginas del final de la aventura! Samus aún debe recoger potentes armas y aprender algún que otro movimiento, pero ya debes ir centrando tu mirada en los poderosos enemigos finales que te esperan al terminar la misión porque son... ¡de los más duros del universo!

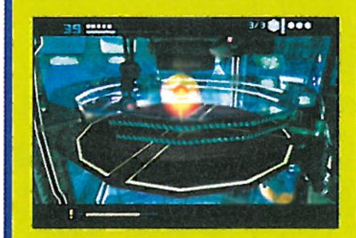
ATAQUE ESPIRAL Y RAYO ANIQUILADOR

Ve a la **Cámara del Reactor** y atraviesa la puerta amarilla, verás un cristal medio roto. Detona una bomba de energía y atraviesa el portal. Destruye al enemigo y usa el siguiente portal. Pasa por el conducto de la izquierda y usa otro portal. **Usa la aracnosfera** y cruza un nuevo portal. Gracias a la cinta magnética conseguirás una expansión de **bomba de energía.** Sal por la puerta oeste, destruye a los centinelas y coge una expansión de **misiles** trepando por la pared norte. Localiza los emisores de ondas con el **ecovisor** y anúlalos para acceder a otro portal. Elimina a los monstruos y usa el ecovisor para desactivar los emisores de ondas **[1]**. Inspecciona el **panel de control** y salta a la parte de abajo, donde debes atravesar el portal. Prosigue el ascenso por la cinta magnética hasta la siguiente puerta, desactiva las ondas sonoras y usa el **cañón**. En el **Puesto de Vigilancia,** salta en las plataformas móviles y entra por la puerta blanca. Coge el **tanque** de energía, vuelve al **Puesto de Vigilancia** y llega a la plataforma central con la cinta de la pared. Usa el **cañón** y engánchate a la cinta. Ve a la derecha, sube por las cintas giratorias y a la izquierda hasta el final. Sube otras dos cintas giratorias y entra en el conducto. Al final del recorrido encontrarás una expansión de **rayo.** Vuelve atrás y empieza el camino de las cintas magnéticas otra vez, pero ahora, tras las primeras cintas giratorias, avanza un poco a la izquierda y luego abajo para entrar en un **contenedor de bombas.** Acciónalo y atraviesa el portal. Entra por la derecha, usa el **gancho** para llegar al otro lado, salta a la plataforma de la izquierda y usa el portal. Sube por la plataforma de la derecha y ve hasta la siguiente sala. Cruza el puente, usa el **contenedor de bombas** que está tras la barrera y **activa el panel de la derecha.** Ve hasta el final del puente y atraviesa el portal. Usa el **gancho** para llegar al otro extremo, activa el portal y crúzalo para **volver a Éter.** Gira los 4 rotores de las plataformas de las esquinas, cruza el portal, usa los **ganchos** y entra de nuevo al portal **[2]**. Vuelve a usar el **contenedor de bombas** que hay al final del puente y coge el módulo de ataque espiral.

Módulo de Ataque Espiral. *Permite a Samus saltar grandes distancias sin caer al vacío. Después del segundo salto, presiona el botón B de forma continuada, con pequeñas pausas entre pulsaciones, para desplazarte por el aire. Si se utiliza sobre paredes de salto vertical, podrás saltar de una a otra hasta alcanzar la parte alta de la zona. También puede servir para atacar a enemigos voladores* **[3]**.

Utiliza tu nuevo movimiento para llegar hasta la puerta, cruza el **Gran Abismo** y continúa hasta el **Área de transporte oeste.** Salta a la parte de abajo y usa la **Morfosfera** para tirarte por la parte izquierda del conducto de la pared este **[4]**. Luego déjate caer hacia la derecha dos veces y conseguirás una expansión de **misiles.** Regresa al **Centro de**

¡¡ENEMIGO FINAL!!



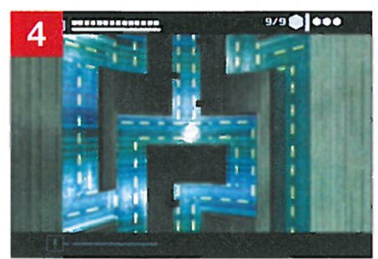
Celador

Mantente pegado en los raíles laterales y apretando el botón B. Se trata de evitar que te golpee y te tire al suelo, ya que lanza fuertes descargas eléctricas. Para ello tendrás que usar la turbosfera para propulsarte de un lado a otro de los raíles, evitando así que te alcance con sus brazos mecánicos. Su punto débil es una pequeña esfera roja que muestra de vez en cuando. Salta sobre ella tres veces, y una sobre el pilar central cuando lo muestre. El combate se disputa en tres niveles de altura distintos, y lo tendrás que ganar en cada uno de ellos para destruirlo por completo.











investigación para volver a Éter Oscuro. Salta al anillo central, después a la plataforma de la izquierda y por último a la puerta. Verás dos paredes extrañas, una frente a la otra. Usa el **salto espiral** para rebotar de una a otra hasta la parte superior de la sala. Coge la **Llave del Templo Oscuro y activa el panel** para quitar la protección. Usa el **salto espiral** para llegar al próximo portal, pero no entres aún. Primero salta por las paredes que hay junto a él para conseguir una expansión de **misiles.** Ve hasta la sala de máquinas del generador y **a Éter Oscuro.** En la habitación contigua usa el **ecovisor** para desactivar las ondas y abrir la puerta, antes de continuar. En la **Cámara del Giroalternado,** pégate a la esfera central y sube hasta coger la tercera **Llave del Templo Oscuro.** Sigue por la puerta norte para recargar munición, entra por la puerta sur y usa las llaves.

! Rayo aniquilador. *Potente arma que mezcla el rayo oscuro y el rayo de luz para causar más daño sobre cualquier tipo de enemigos. Abre puertas con barreras especiales. Es la única capaz de generar ondas sonoras con las que activar paneles sonoros.*

EL COMBO SÓNICO Y EL TRAJE DE LUZ

Utiliza el **rayo** para abrir la puerta sur, usa el **contenedor** y coge la energía robada. Vuelve al Templo, continúa por la puerta este hasta el **Puesto de Entrenamiento Aéreo** y al portal. Entra por la puerta sur, elimina a los monstruos y selecciona el **ecovisor** y el **rayo aniquilador.** Al disparar en la marca central de la puerta, esta emitirá una serie de **sonidos que tienes que repetir disparando a los paneles** sonoros que tienes delante. Coge la expansión de **misiles** que guarda la habitación secreta, ve al templo y accede al **Acumulador del Santuario** para dejar la energía. Media vuelta y al **Acceso al Templo.** Usa el **cañón** y después la **ecovisión** para apagar las ondas. Salta rápido hacia el cañón y úsalo otra vez. Después de coger la expansión de **misiles,** acciona el rotor para abrir las compuertas, usa el cañón, entra en la **Cámara del giroalternador** y baja por el ascensor. En la sala de enfrente, con la **ecovisión** y el **rayo** aniquilador activados, **toca las notas en el orden correcto y usa el cañón** [5]. Coge la expansión de **bomba** de energía, ve a la **Galería de los Maestros** y utiliza una bomba de energía en la cristalera que lleva al portal. Entra por la puerta azul y usa el ascensor para ir a los **Yermos de Agón.** Dirígete al **Reactor Principal,** baja por la banda magnética, y gira la esquina para subir por la siguiente. Tienes que saltar de un cilindro a otro hasta el final, donde te espera una expansión de **misiles.** Ve al **Centro de procesamiento de arena** y usa la **turbosfera** para llegar a la repisa derecha, entra por el conducto, enciende los ordenadores y usa el conector para quitar la arena. Coge la expansión de **misiles,** regresa al **Centro de Mando** y usa el portal. Sigue hasta el **Yacimiento de Phazon** y entra por la puerta negra para coger el Combo Sónico.

! Combo Sónico. *Une la potencia de los misiles con las virtudes del rayo aniquilador. Recarga tu rayo aniquilador y presiona Y para lanzar el ataque.*

Vuelve al **Oasis de Tinieblas** y usa el portal para **regresar a Éter.** Ve a la **sala de Producción Bioenergética,** enciende el ordenador y baja todas las columnas al máximo. Ahora, utiliza las bandas magnéticas de la esquina noroeste y recorre la parte superior hasta llegar a una puerta verde que esconde otra expansión de **misiles.** Hacia la **Estación Minera A.** Salta abajo y coloca una **bomba** de energía junto a una pared un poco agrietada. El cañón te lanzará hasta varios raíles magnéticos, síguelos y coge una expansión de **misiles.** En la **Explanada de las Minas** usa el **ecovisor** y desactiva las tres señales acústicas para abrir un **pasaje secreto.** Usa el **ataque espiral** y coge el **tanque** de energía. Toca subir hasta el **Gran Templo** y llegar al **Acumulador de Energía Principal.** Tras la conversación con el Luminario te entregará el Traje de Luz.

! Traje de Luz. *Te protege por completo de la nociva atmósfera del planeta Éter Oscuro y te permite viajar a través de los rayos de luz Luminarios.* [6]

¡¡ENEMIGO FINAL!!





Quadraxis

En su primera forma fíjate en sus rodillas y, cuando estén de color azul, le disparas un súper misil (dos en cada rodilla bastan para tumbarlo). Mientras tanto, estate pendiente de sus ataques (hondas eléctricas, normalmente) para saltarlos o esquivarlos [A]. Y si te fija como blanco, usa la Morfosfera para escapar con rapidez. Cuando la cabeza se separe del cuerpo, ponte el ecovisor y dispara a la antena situada en el cuerpo. Tras romperla, haz lo mismo con las tres antenas que tiene la cabeza, usando súper misiles. En esta etapa también suele llamar a Quads para que molesten un rato. Destrózalos cuanto antes para seguir atacando a Quadraxis. Justo cuando deje de recibir ondas, el cerebro se le abrirá, volviéndose muy vulnerable. Selecciona el rayo de luz y tenlo cargado para lanzárselo a la mínima oportunidad. En cuanto la cabeza se tambalee y no te deje fijar el blanco, usa la Morfosfera para subir por una de las patas del monstruo (la que esté más cerca de la cabeza) y usa el turbo para saltarle encima mientras presionas el botón R. Deposita una bomba en uno de los orificios para hacerle mucho daño y repite la operación hasta derrotarlo [B]. Obtendrás el rayo aniquilador.


6


7

¡¡ENEMIGO FINAL!!

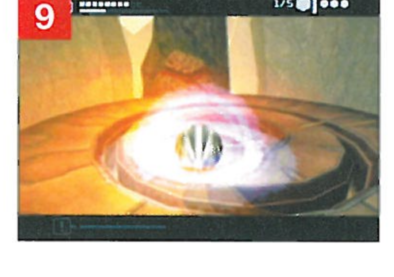


Emperador Oscuro

El combate tiene tres etapas.

- **1ª ETAPA:** Sus ataques consisten en girar con los tentáculos a ras de suelo (usa el doble salto para esquivarlos), usar portales para atacar con sus tentáculos por todos lados, o generar una bola de energía (fíjala para esquivarla). Casca la punta de los tentáculos hasta que muestre su punto débil. Entonces debes fijar el blanco mientras esquivas un potente rayo láser, y dispararle un par de súper misiles entre las dos barreras de protección. Repítelo.
- **2ª ETAPA:** Transfórmate en Morfosfera y sube por la crisálida usando la Aracnosfera, que la sala está llena de gas venenoso. Ahora debes destruir los tentáculos que salen de las 9 aberturas del bicho. Puedes recuperar energía y armas destruyendo las sombras.
- **3ª ETAPA:** Sus ataques: genera varios rayos de luz, te ataca con las patas o salta para generar ondas expansivas. También puede lanzar rayos de luz u oscuridad que te paralizan momentáneamente. Y a veces soltará una esfera blanca y luminosa, destrúyela para conseguir munición y energía. Su punto débil esta en la boca, pero no podrás quitarle energía hasta que no cambie de color, a negro o blanco. Dispárale súper misiles o misiles siempre que tenga la boca abierta, hasta cambiarla de color. Si la esfera se vuelve blanca tendrás que atacarla con rayos oscuros, y si es oscura, con rayos blancos. Aunque lo mejor es usar el rayo aniquilador, y punto.


8


9


10

LLAVES DEL TEMPLO DEL CIELO:

Tierras del Templo

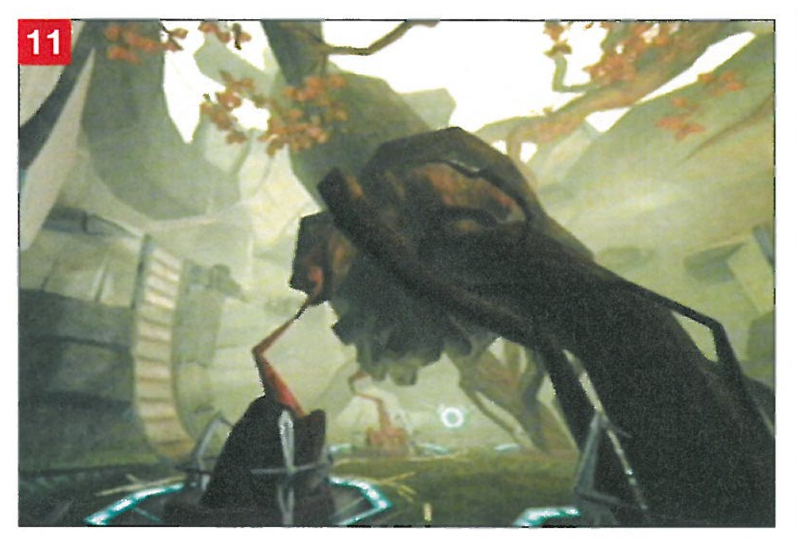
Usa el **Ascensor C al Templo,** después a la **Sala de los Ojos** y usa el portal dimensional. Abre la puerta verde y sigue hasta salir al exterior. Usa la **visión oscura** y dispara a los objetivos para abrir la puerta secreta. Coge la expansión de **misiles,** y sigue por la puerta este. Abre la siguiente puerta violeta que veas y llegarás a la **Entrada al Templo del Cielo** [7]. Recuerda bien su situación ya que tendrás que volver con todas las llaves. Retrocede un poco y abre la puerta verde para entrar en el **Altar Mancillado.** Selecciona la **visión oscura,** busca un monstruo volador, y pétalo para obtener una **Llave del Templo del Cielo.** Vuelve al **Acceso a la base y a Éter.** Ve a la **Zona de Ensamblaje** y usa el portal, coge la expansión de **misiles** y abre la puerta violeta. En el **Lago Maldito,** usa la **visión oscura** para ver una vaina en la parte sureste. Elimínala y coge la **Llave del Templo del Cielo,** antes de regresar **a Éter.** Entra en la **Cámara del Generador** y usa dos bombas de energía, una al principio y otra junto a la pared agrietada, para obtener una expansión de **bomba** de energía. Por el **Área de Comunicaciones,** salta hacia la izquierda cuando puedas. Utiliza una bomba de energía para romper el cristal central, coge la expansión de **misiles,** y continúa hasta el **Complejo de los Marines** [8]. Sube al saliente de la derecha y salta sobre la nave. Atrás encontrarás una expansión de **misiles.** Ve al **Ascensor de la Fortaleza** y salta sobre el rayo amarillo. Después de coger el **tanque** de energía, vuelve al **Sendero Sacro** y utiliza el portal. Mediante el **ecovisor,** abre la puerta musical de enfrente para obtener una expansión de **rayo.** Camina hasta la **Explotación de Phazon,** coge la expansión de **misiles** situada sobre una gran roca en el lado norte, y sigue por la puerta violeta hasta el **Relicario de los Oscuros.** Verás otra Vaina Voladora y, por lo tanto, una nueva **Llave del Templo del Cielo.** Sube hasta el **Acumulador de Energía Pricipal del Gran Templo** para llegar hasta los **Yermos de Agón** usando el teletransporte.

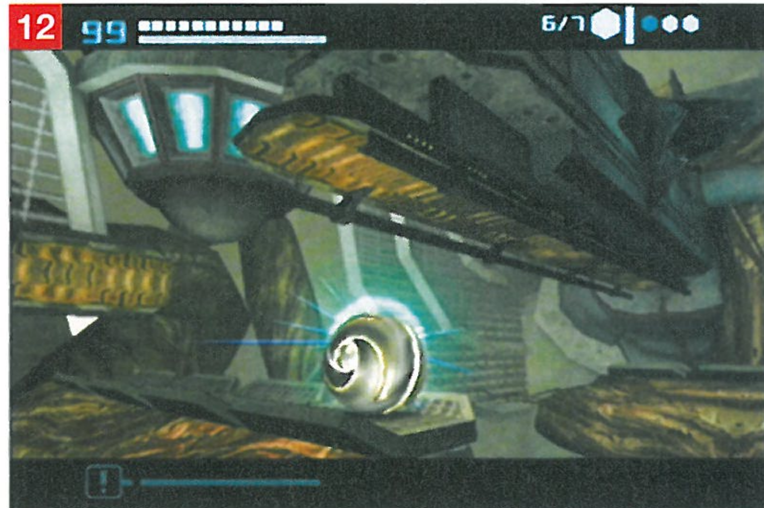
Yermos de Agón

Sigue hasta la **Estación Minera B,** usa una bomba de energía en la pared sur, atraviesa la puerta y coge la expansión de **misiles.** Vuelve al **Templo de Agón** y cruza la puerta blanca. Después de colocar una bomba de energía en la plataforma central y de coger la expansión de **bomba** de energía, dirígete al **Centro de Mando** y usa el portal [9]. Usa una bomba de energía nada más entrar en el **Oasis de Tinieblas,** tírate al agua y elimina la vaina voladora para conseguir una **Llave del Templo del Cielo.** Ahora, ve hasta la **Fosa de los Hambrientos,** donde encontrarás una expansión de **bomba** de energía bajo el agua. Retrocede hasta el **Campo de Batalla** y usa el **visor oscuro** para ver una serie de plataformas móviles, y llegar hasta la vaina voladora que mora por la zona oeste. Cáscala para obtener la **Llave del Templo del Cielo** [10]. Entra en la **Senda del Guerrero** a través de la puerta verde y usa una bomba energética **sobre las baldosas agrietadas.** En la parte inferior hay una expansión de **misiles**, ya puedes ir pillándola. Después entra en el **Túnel de Conexión** y sube por la banda magnética hasta el contenedor de bomba, coge la expansión de **misiles,** y rueda hasta la **Explanada de los Duelos,** donde hay un pequeño conducto con otra expansión de **misiles.** Retrocede hasta el portal y **vuelve a Éter.** Entra en el **Centro de Transportes,** usa el portal, coge la expansión de **misiles,** vuelve a usar el portal y baja a las **Ciénagas de Torvus** por el ascensor suroeste, donde tienes que dirigirte a la **Arboleda de Torvus.**

Ciénagas de Torvus

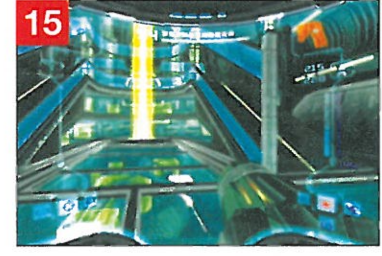
Coloca una bomba de energía en el centro para romper los árboles dañados, y encontrar una expansión de **misiles.** Entra en el **Mirador del Poeta** y, usando el salto espiral, llega hasta la plataforma móvil que te conducirá junto a un **tanque** de energía. Sigue hasta el **Puente Viejo** y sal por la puerta norte [11]. En el interior del conducto tienes que activar los contenedores de bomba


11


12


13


14


15


16

para **ir rotando partes del camino.** Después de activar el segundo contenedor entra por el conducto central y coge la expansión de **misiles,** vuelve al conducto principal y sigue a la izquierda. En la **Plaza de Torvus** usa la **turbosfera** para alcanzar la banda magnética del lado derecho. Avanza poco a poco a lo largo de todo el recorrido (posiblemente tengas que eliminar la planta carnívora para que no te moleste) hasta llegar a un **tanque** de energía [12]. Regresa al **Puente Viejo** y usa el portal. Entra por la puerta amarilla, coloca una bomba de energía en el pequeño lago y descubre una expansión de **bomba** de energía. Después, accede al **Cenagal Putrefacto,** tírate al agua y destruye la vaina para conseguir una **Llave del Templo del Cielo.** Usa el portal situado en el **Puente Viejo.** En el **Gran Puente,** coloca una bomba de energía en el extremo este del puente, y entra en el conducto para coger una expansión de **bomba** de energía [13]. Ve hasta el **Templo de Torvus,** usa el Ascensor Subterráneo y luego baja hasta la **Hidrocámara Principal** para usar el portal. Utiliza las paredes de salto vertical para llegar hasta una expansión de **misiles.** Sube hasta la **Cámara de Sacrificios,** destruye los protectores con bombas de energía y continúa hasta la **Mazmorra.** En la parte sumergida encontrarás varios robots de vigilancia que debes "molestar" para moverte con libertad. Dispara a la luz que tienen sobre su cabeza y avanza hasta encontrar una vaina voladora. Tras conseguir la **Llave del Templo del Cielo,** sal del agua y dirígete al portal. Abre la puerta de la izquierda y ve al túnel. Aquí tienes que utilizar los **contenedores de bomba** para cambiar la dirección de los surtidores [14]. Empieza por el de la parte inferior izquierda y usa las bombas para subir por el surtidor (una abajo y otra casi a la altura máxima de salto). **Es la única forma de llegar hasta arriba.** Repite la operación por todo el recorrido, coge la expansión de **misiles,** y sigue hasta la **Sala de Entrenamientos.** Acaba con las sirañas oscuras lanzado súper misiles, usa la banda para llegar a un contenedor de bombas, salta al agua para coger una expansión de **misiles,** y sal por la puerta amarilla.

Fortaleza del Santuario

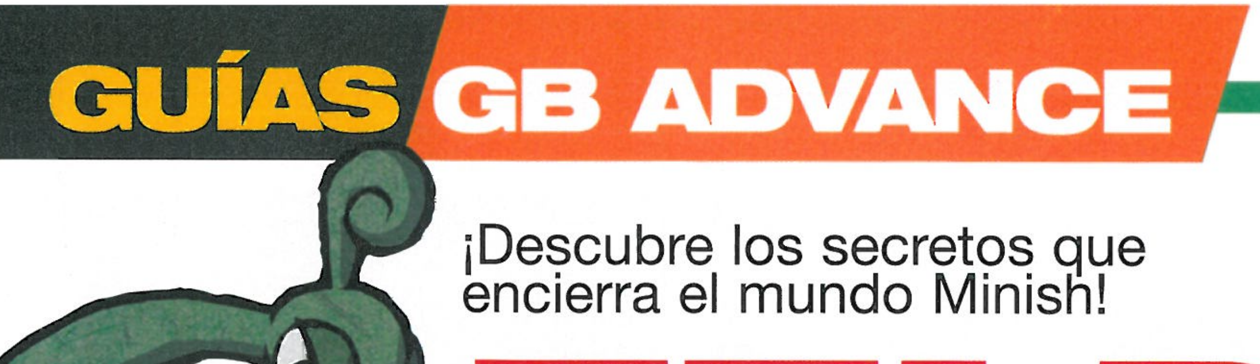
Tras usar el Ascensor a la **Fortaleza del Santuario,** sube por las bandas del **Centro de Investigación** para coger una expansión de **misiles** y dirígete a la **Estación del Mapa del Santuario.** Usa el rayo amarillo para transportarte al piso superior [15], coge la expansión de **misiles** y usa el portal de la **Galería de los Maestros.** Entra por la primera sala a tu derecha y deshazte de los enemigos con **descargas de luz** para coger una expansión de **misiles.** Vuelve a la sala anterior y sigue por la próxima puerta azul. Utiliza el **ataque espiral** para llegar al otro extremo y sigue por la puerta amarilla del **Reactor de la Colmena.** Sigue hasta la **Entrada de la Colmena** donde debes usar el **salto espiral** para llegar junto al rayo amarillo, que te transportará al piso superior. Vuelve a saltar hacia el lado contrario y ponte el **visor oscuro** para ver una vaina. Pilla la **Llave del Templo del Cielo** y al **Reactor de la Colmena.** Después al **Ascensor este de la Colmena** y usa el portal de la **Sala de Máquinas del Generador.** Desde aquí tendrás que volver a la Sala de Maquinas del Generador a través de la puerta este del **Templo del Santuario,** para entrar en la zona donde combatiste contra el guardián de la aracnosfera. Accede a la puerta amarilla de la parte de atrás, y utiliza el portal. Usa las bandas y esferas magnéticas para llegar al otro lado de la sala, guíate por las superficies rojas que tienen las esferas, localiza la vaina voladora y destrúyela para obtener **la última Llave del Templo del Cielo.** Regresa al portal. Ve hasta el **Acumulador del Santuario** y usa el teletransportador para ir hasta el **Gran Templo.** Utiliza el Ascensor C al Templo y entra en la **Sala de los Ojos,** donde debes usar el portal. Ve hasta la **Entrada al Templo del Cielo** y coloca las 9 llaves en su lugar, sube por el rayo, graba la partida, sube las paredes de la siguiente habitación y entra en la **Sala Sagrada** [16]. La cuenta atrás ha empezado y tienes que salir del templo... ¡ya! Usa el salto espiral para llegar a la puerta de salida y corre al teletransportador.

¡¡ENEMIGO FINAL!!



Samus Oscura

Aparte de poseer una velocidad considerable, dar puñetazos y generar una barrera impenetrable, esta Samus no tiene nada que ver con las anteriores. Ahora su ataque más potente es un gran cañón de Phazon que dispara desde el aire. En cuanto la veas recargarlo, siempre con el blanco fijado, usa el botón B y el doble salto para intentar esquivarlo, y no intentes dispararle ya que, en este momento, es invulnerable. Al igual que en el anterior combate, a veces se hará invisible, pero esta vez la visión oscura no servirá de nada. Usa el ecovisor y dispárale para volverla visible, y sigue lanzando súper misiles cuando tengas ocasión. Cuando su cuerpo levite y se rodee por una gran esfera azul, el combate cambiará radicalmente. Fija el blanco y colócate frente a ella. Cuando dispare bolas de energía deslízate hacia un lado y haz un doble salto para esquivarla. Para hacerle daño, usa el arma normal y recárgala para absorber las pequeñas partículas de Phazon que desprende. De esta forma el rayo amarillo pasará a ser azul y conseguirás restarle mucha energía a esa Samus de pacotilla.





¡Descubre los secretos que encierra el mundo Minish!

ZELDA THE MINISH CAP

CUARTA ENTREGA Y FINAL

- Hazte con nuevos ítems para avanzar en la aventura.
- Mapas de las últimas mazmorras con todo detalle.
- Claves para acabar con los jefes de las mazmorras.

LA AVENTURA, PASO A PASO

Date un paseo por el Palacio de los Vientos, entra en el Castillo Tenebroso y saca al Rey de la prisión. Vuelve al pueblo a despedirte porque te enfrentarás a Vaati... ¡Y no sólo una vez, sino tres!

PALACIO DE LOS VIENTOS

Destruye a los enemigos voladores y golpea las lamparillas para mover las pasarelas, para encender algunas tendrás que hacer uso del Bumerán. Mata a los esqueletos y **triplícate para mover la piedra** [1-PB]. Sube a las plataformas [2] y mantente a la derecha para que no caigas al vacío. Avanza por la pasarela y ten cuidado con las bombas y el fuego [3], puedes sufrir grandes daños. Baja por la escalera y acciona la lamparilla con el Bumerán, asi completarás el puente. Espera a que pase el rodillo y avanza para golpear de nuevo la lamparilla. Ya en el otro lado vuelve a utilizar el Bumerán para tocar de nuevo la lamparilla. Avanza y destruye a los magos [1], primero serán dos, luego cuatro y finalmente seis. Abre el cofre, consigue la Capa Roc [4] y... ¡¡A volaaaaaaaaar!! **Equípate la capa y vuela** hacia la derecha manteniendo pulsado el botón. Sube por la escalera y atraviesa de nuevo la pasarela metálica para ir en dirección Noreste. Colócate encima de la trampilla y salta para caer a la zona de abajo [5], abre el cofre y consigue una Piedra de la Suerte. Para salir ponte debajo de la trampilla y salta. Vuelve hacia la derecha y salta sobre las nubes [6] para llegar a la primera planta. Deshazte de los chuchus y los cuervos [7-1P], y vuela por las plataformas de la derecha [2]. Mueve las baldosas y **triplícate para golpear los interruptores** [8]. Cárgate a todos los enemigos y así abrirás la puerta. Espera a que no haya corrientes de aire [9] para avanzar. Y para subir a la plataforma de arriba, **usa el Bastón Mágico y dispara al hueco** [10], luego entra en él para propulsarte arriba. Ponte sobre el panel y salta con la Capa Roc para caer en la parte de abajo. Coge las rupias verdes y **golpea la rupia roja porque... es una trampa.** Sube a la plataforma saltando y utiliza los paneles [11] para bajar o subir. Salta en las nubes [12] y sube hasta la segunda planta. Espera a que venga la plataforma, sube en ella [13-2P] y esquiva las baldosas para que no te tiren. Ya en tierra firme, destruye las calaveras del suelo y coge algunos ítems. Vuelve a usar la pasarela y **triplícate para mover la piedra.** Vuela de plataforma en plataforma [14] para no caer al vacío... Eso sí, ten **mucho cuidado con los cuervos,** pueden ser bastante molestos. Usa los paneles para subir y bajar [15] de la pasarela metálica. Espera a que pase el rodillo y usa el Bastón [16] para acceder a la parte de arriba. Baja por la escalera y **triplícate para golpear los interruptores** [17], ahora te podrás convertir en Minish. Házlo y **entra por el hueco pequeño, mueve los jarrones** [18] y pasa hasta el otro hueco para pasar por él. Esquiva el rodillo y pasa por el hueco, ve al Norte y vuelve a tamaño normal. Golpea el interruptor [19] con el Bumerán y **conseguirás una Llave Pequeña.** Pasa por la puerta que se acaba de abrir y vuela con la Capa Roc, sube por la escalera y espera a que no te moleste el rodillo para abrir la puerta con la Llave Pequeña. Salta sobre las nubes [20] y llega hasta la trecera planta. Mata a los enemigos [21-3P] y **espera a que no haya corrientes de aire** [22] para cruzar el puente [3]. Mueve las baldosas, salta los pinchos y baja por la escalera. **Espera a que haya corriente y sírvete de ella para saltar** [23] con la Capa Roc, es la única manera de llegar al otro lado. Vuela sobre las plataformas [24] hacia el Norte y llega hasta las nubes para saltar en

PALACIO DE LOS VIENTOS PLANTA 1

ellas. Vuela hasta la plataforma de la derecha [25] y sube por la escalera. Elimina a algunos enemigos y abre el cofre para pillar una piedra de la suerte. Baja por la escalera y vuela a la plataforma de la derecha. Sube a lo alto de las nubes y vuela a la derecha [26] para subirte en más nubes. Llegarás a la cuarta planta. Cárgate a los esqueletos [27-4P] y entra por la puerta. Destruye a los dos guardianes [28] [4] y consigue la Llave pequeña para abrir la puerta. Mata a los esqueletos y entra en la habitación de la derecha. Empuja un jarrón hasta un interruptor y **triplícate** [29] para subir a los tres restantes. Pasa por la puerta que acabas de abrir y sube al interruptor [30] para encender el ventilador. **Aprovecha la corriente de aire para volar hacia el sur.** Elimina a los Magos y a los Moblins y la puerta se abrirá. Avanza hacia la derecha y pon en funcionamiento otro ventilador [31], ahora vuela hacia el Norte. Abre el cofre y coge la Llave, mueve las baldosas de la derecha y abre la puerta. **Abre el cofre y consigue la Llave de la Mazmorra** [32]. Ve a la habitación de la derecha y luego abre la puerta que hay al Sur. Destruye las

PALACIO DE LOS VIENTOS PLANTA 2



PALACIO DE LOS VIENTOS PLANTA BAJA

PALACIO DE LOS VIENTOS PLANTA 3





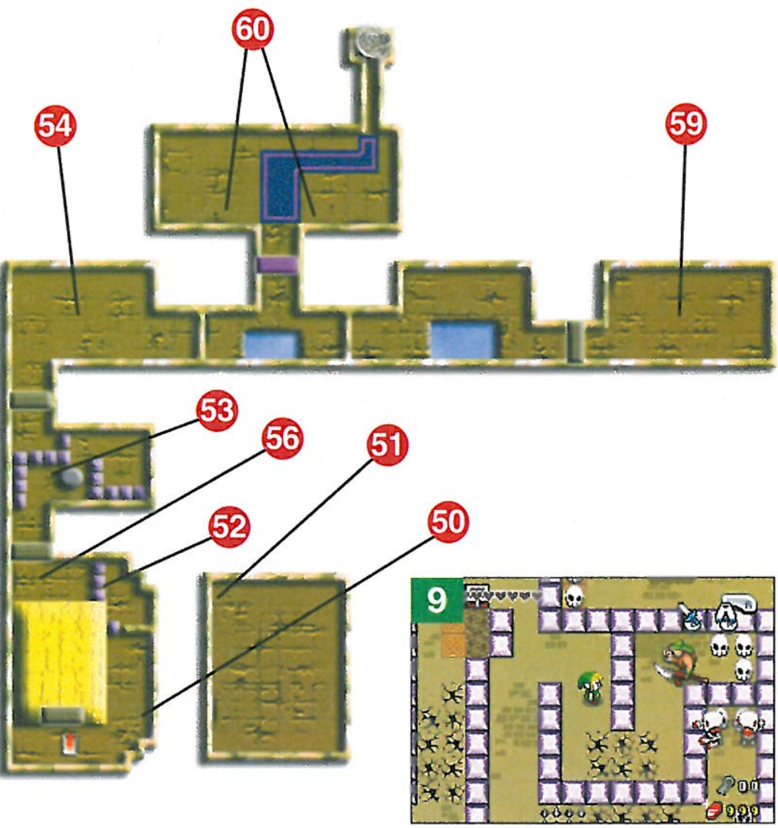




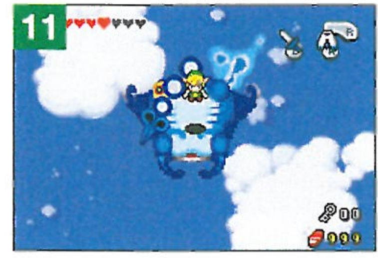
calaveras para coger corazones [33] y hazlo las veces que haga falta saliendo y entrando de la habitación... ¿Que para qué?, pués muy sencillo, para **ir al máximo de vida y enfrentárte al guerrero** [34-PB] [5]. Quizá unas pocas Bombas le irían bien, combinándolas con unos golpes de espada cuando esté aturdido. Cuando hayas acabado con él aparecerá la marca azul y un puente, crúzalo. **Enciende el Candil** y sube por la escalera que hay a la derecha para abrir el cofre [35] y coger la Brújula. Entra por la puerta izquierda y deshazte de los chuchus [36-1P], avanza hacia el norte y elimina a los esqueletos. Entra en el cuarto de la derecha y **déjate caer por el hueco central** [6] [37]... Caerás a la planta baja y conseguirás la Llave pequeña del cofre. Entra de nuevo por la puerta izquierda y avanza por la puerta Sur. Destruye a los enemigos voladores, **triplícate** [38] **para golpear los cuatro interruptores** y conseguirás abrir la puerta. Cuando tengas los rodillos cerca vuela con la Capa Roc para no ser alcanzado [39]. Sube por la escalera y abre el cofre para pillar otra Llave pequeña. Salta por el hueco de la derecha y úsala en la puerta. Salta con la Capa al torbellino del Sur y **vuela en dirección Norte** [40] hasta la plataforma ayudándote de los demás torbellinos. Cárgate a las momias [41] y entra por la puerta que hay enfrente. Elimina a los murciélagos y ve a la izquierda para dejarte caer por el hueco [42-2P]. Mata a los dos Magos y abre el cofre para conseguir una Piedra de la Suerte. Sal por la puerta derecha y vuelve a entrar por la puerta Norte. Ahora avanza al Norte y entra en la habitación para matar a tres Magos [7]. Abre el cofre [43] y **coge el Mapa de la Mazmorra.** Sal por la puerta izquierda y destruye las dos manos [44], tira de la palanca y abrirás la puerta. Deshazte de los esqueletos [45] y esquiva el fuego para llegar a la otra puerta. Mata a más esqueletos y momias y empuja las baldosas de la izquierda [46-3P] para que puedas volar. Pasa por la puerta y atraviesa la plataforma [47] para conseguir **un trozo de Corazón.** Vuelve hacia atrás y déjate caer por el hueco, avanza por la puerta Sur y llegarás de nuevo a la habitación. Ahora equípate el Bumerán y cuando la Bomba flotante esté cerca de las baldosas, golpéala [48] para romperlas. Vuela con la Capa Roc y deshazte de los enemigos. **Enciende las antorchas con el Candil** [49] y aparecerá la Marca Roja. Abre la puerta con la Llave Pequeña que te queda y mata a los momias, coloca una bomba [8] [50-4P] y accederás a la habitación contigua. Aniquila a todos los enemigos y coloca otra bomba casi al final de la pared, entre las dos grietas [51]. Coloca otra bomba en las baldosas [52] y podrás pasar por la puerta. Procura no tocar ninguna bomba [53] ya que si lo haces **estallarán todas y no podrás pasar por la puerta Norte.** Abre el cofre [54] y pilla la Llave Pequeña. Vuelve hacia atrás y ahora, si quieres, puedes golpear las bombas. Vuelve sobre tus pasos y lanza el Bumerán para golpear el interruptor [55-3P]. Deshazte de la bomba y vuela hasta la izquierda, pasa por la puerta y **abre el cofre para conseguir 200 Rupias.** Vuelve hacia la habitación de la bombas y, antes de entrar, colócate sobre las grietas [56-4P] para caer abajo. Abre la puerta con la Llave y cárgate a

PALACIO DE LOS VIENTOS PLANTA 4













todo ser viviente [9] [57-3P]. Abre el cofre para conseguir una Piedra de la Suerte. Empuja las baldosas, vuela hasta la otra plataforma y, antes de subir a las nubes, vuela hasta la plataforma derecha [58]. Sube por las nubes y llegarás hasta el cofre que tiene una Piedra de la Suerte [59-4P]. Ahora vuelve y sube por las otras nubes hasta la puerta de la Mazmorra. Llénate al máximo la vida rompiendo las calaveras [60] y entra en el tornado.

Glyorg
JEFE DE MAZMORRA

En realidad tendrás que enfrentarte a dos jefes finales. Primero triplícate en las marcas dependiendo de donde abra los ojos, acércate y golpea los ojos [10] hasta que exploten. Ahora se acercará el jefe más pequeño. Salta encima de él y pon atención a la esquina donde abra el ojo para golpearlo con tu espada. Tendrás que saltar [11] alguna vez si no quieres que te azote con la cola. Cuando le hayas golpeado lo suficiente volverás al anterior jefe. Salta sobre él cuando estés cerca y ten cuidado de no caer al vacío. Repite la estrategia de triplicarte, pero ahora tendrás que esquivar esferas que lanza el otro jefe. Después, en el jefe menor, tendrás que repetir lo mismo pero en esta ocasión te molestarán pequeños enemigos voladores. De vuelta al jefe grande, sigue con la misma estrategia, aunque ahora tendrás un peligro añadido: los vuelos rasantes del jefe pequeño. Ya para terminar, golpea el ojo del jefe pequeño y no te molestará más. En el jefe que queda, solo tendrás el peligro de los pequeños enemigos voladores, aunque también puedes aprovechar para matar alguno y recuperar vida. Una vez destruido, coge el Elemento de Aire, el contenedor de Corazón y entra en la Marca Verde.

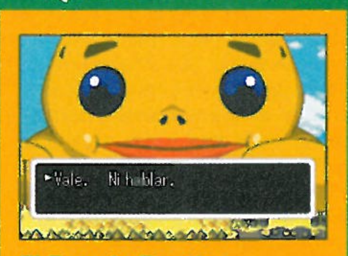
DE VUELTA A HYRULE

Entra en la casa de los hijos del viento y junta una Piedra de la Suerte con el Anciano. Desciende a la planta baja y **entra en la marca de teletransporte** para llegar a la pradera del Sur de Hyrule. Ve al Bosque del Oeste y entra en la casa del Poeta, enciende las luces con el Candil y el "Okupa" te dará 100 Rupias. Sal de la casa y vuelve a entrar, **el Poeta te dará 100 Caracolas.** Ve al pueblo y salta con la Capa Roc para golpear la campana, caerá una Pieza de Corazón [12]. **Conviértete en Minish en la casa de los carpinteros** y esquiva los gatos para entrar en la fuente. Ve al puente y utiliza la Capa Roc para volar, así lograrás una Pieza de Corazón. **Visita al Maestro para que te enseñe la Estocada Inferior.** Entra en la Casa de Correos y encarga otra Lección del Maestro Tesshín. Junta todas las piedras con los ciudadanos de Hyrule antes de entrar en el castillo a **colocar el último Elemento** [13].

CASTILLO TENEBROSO (1º PARTE)

Después del encuentro con Vaati, **cuadruplícate** y sal de la habitación. Avanza al Sur y utiliza la magia de tu Espada para dar vida al Secretario y a los dos Guardianes. Sal, dirígete a la izquierda, mata al Moblín y esquiva el fuego [1-S1] para llegar a la otra

PEQUEÑOS CONSEJOS

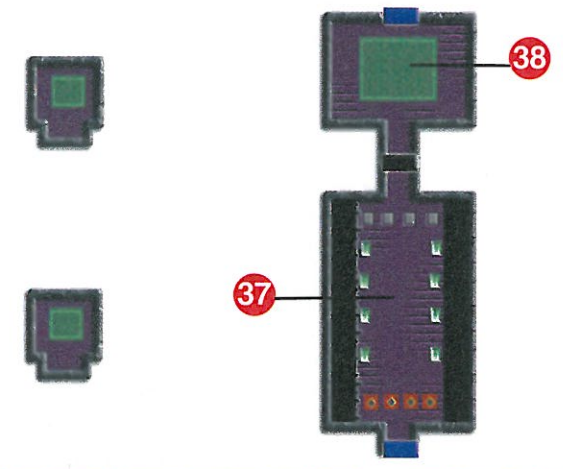


El Escudo Espejo

Para conseguir el Escudo Espejo tendrás que utilizar la Garra para entrar en cuevas de diferentes lugares. Estos lugares son: Bosque Minish, Lago Hylia, Meseta Beele, Monte Mongol y Colina del Este. Una vez dentro rompe toda la tierra con la Garra y encuentra una especie de tornillo con el que podrás ensamblar Piedras de la Suerte. Cuando lo hagas aparecerá un nuevo Gorón para ayudar al que está rompiendo la roca en la Granja Lon-Lon. Cuando los seis lleguen hasta el final de la cueva, junta una Piedra de la Suerte con el Gorón que hay a la derecha. Una vez termines el juego dirígete a la Cascada Xera y dale tu Escudo al Gran Gorón. Vuelve al cabo de un tiempo y te dará el Escudo Espejo.

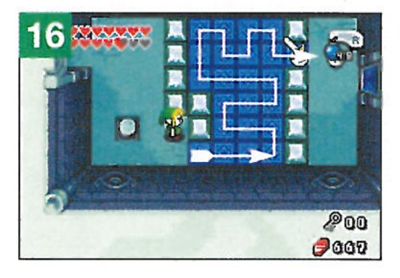
CASTILLO TENEBROSO PLANTA 1

CASTILLO TENEBROSO PLANTA 2











habitación. Deshazte de los esqueletos y coloca una Bomba en la pared [2], **conviértete en Minish [3]** y tírate por el hueco que hay entre las aspas de fuego. Sube hacia arriba y métete por el hueco que verás en la pared. **Vuelve a tu tamaño normal** y sube al interruptor [4-S2] para abrir las dos celdas. Entra en la celda de al lado y **despetrifica al Rey** para que te dé una Llave Pequeña [14]. Sal de la sala y ve hacia al Sur, **cuadruplícate para mover la piedra** y utiliza la Llave en la puerta que hay más al Sur. Mata a los Magos y esqueletos [5-S1] y baja por la escalera. Mata a los bichos y sube por la escalera para coger el Mapa. Vuelve hacia atrás y entra por la puerta que hay nada más subir las escaleras. Baja la escalera y sal por la puerta que hay al Sur.

ÚLTIMA OPORTUNIDAD

Dirígete al Pueblo y entra en la escuela, **conviértete en Minish y ve al al patio de recreo.** Entra por el pasillo que hay entre los tiestos y mata al cangrejo. **Cuadruplícate** para mover la roca y tendrás acceso a tres Piedras de la Suerte y una Pieza de Corazón. **Cambia todas las caracolas para conseguir todas las figurillas.** Consigue todas las Piezas de Corazón y funde todas las Piedras de la Suerte. Mira en el Mapa y recoge todos los tesoros que veas, entre ellos Mariposas de la Felicidad que te darán diferentes cualidades. También **encontrarás Maestros en las cascadas,** que completarán y mejorarán las habilidades que ya conocías.

CASTILLO TENEBROSO (2ª PARTE)

Al entrar en el castillo, ve hacia el Norte, elimina a los Moblins y gira a la izquierda. **Cuadruplícate y devuelve con tu espada [6-PB]** [15] **las bolas que te lanzan las cuatro estatuas.** Sube por la escalera y destruye la manos. Completa el Puzzle de los azulejos [7] [16] **siguiendo la flecha blanca que ves en nuestra pantalla 16** y abrirás la puerta. Mata a los enemigos y ve al Sur. **Cuadruplícate** y sube a los interruptores, después abre el cofre y conseguirás una Llave Pequeña [8]. Salta a la parte de abajo y entra por la puerta que hay al Sur. Avanza un poco más y sube por la escalera derecha para usar la Llave [9]. Destruye a los Magos y al esqueleto [10-S1] y sal por la puerta. Elimina a los esqueletos y **cuadruplícate [11] para devolver las bolas a las estatuas.** Cárgate a todos los enemigos y coloca una Bomba [12] en la parte inferior de la pared izquierda. Evita el fuego y sal por la puerta. Avanza para que no te den las cuchillas y sube por la escalera [13]. Sube a la habitación que hay un poco más al Norte y **enfréntate al Guerrero [14-PB]** [17]. Pasa por la puerta que se acaba de desbloquear y abre el cofre para conseguir la Brújula. Sal y empuja el sillón desde la parte izquierda, verás cómo aparece un pasadizo. Elimina a las momias y murciélagos [15-S1] y pasa por la otra puerta. Destruye los gusanos y sal por la puerta Norte [16-PB]. Esquiva la electricidad y sal por la otra puerta. Súbete a los torbellinos y aterriza en la plataforma [17-1P] que hay abajo a la izquierda. Cárgate a los Moblins y sal por la puerta. **Cuadruplícate,** esquiva el

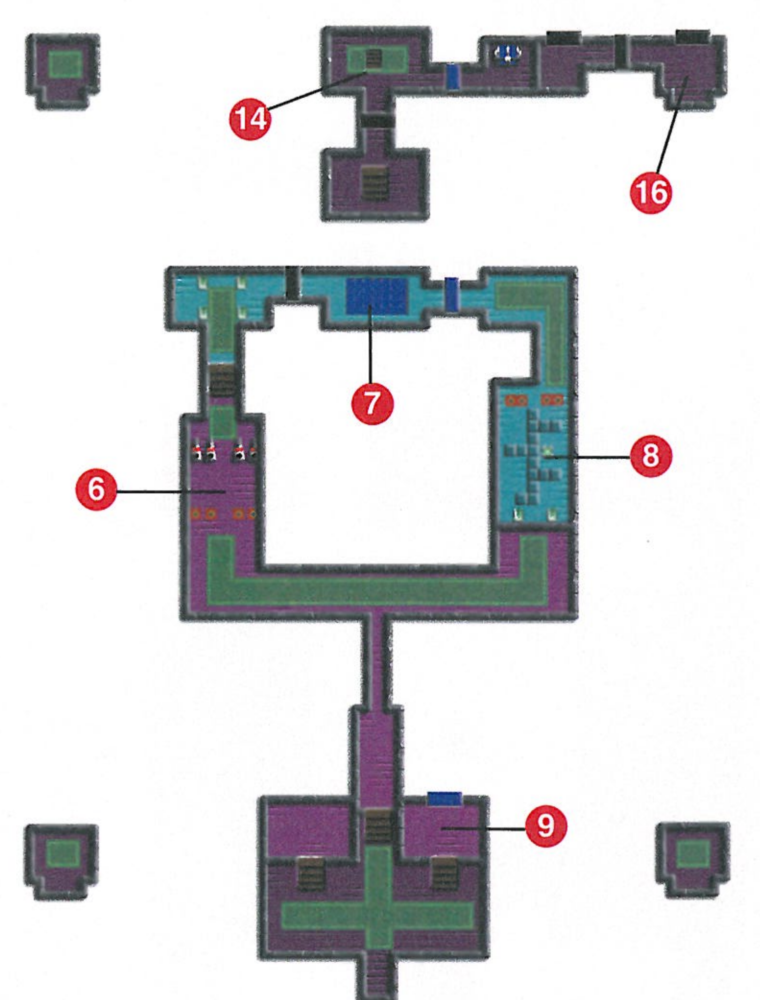
PEQUEÑOS CONSEJOS



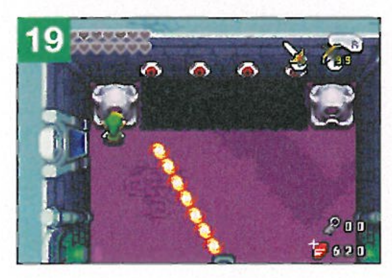
Capa Roc y objetos extra

Con la capa Roc podrás saltar por las plataformas y llegar a lugares a los que antes resultaba imposible. También te servirá para conseguir un nuevo movimiento con el Maestro de la Ciudadela.
La primera vez que visitas la casa de los Hijos del Viento, sube a la habitación y aspira con el Jarrón Mágico el fantasma que tiene el Anciano. Más tarde te harán entrega de las Flechas de Luz.
Si quieres conseguir explosivos con control remoto, visita al Minish que te dio el Saco de Bombas. La ubicación, concretamente, es la Comunidad Minish del Bosque. Junta una Piedra de la Suerte con él y tendrás la opción de cambiar tus Bombas normales por Bombas de control remoto. Así de fácil.

CASTILLO TENEBROSO PLANTA BAJA




18


19


20

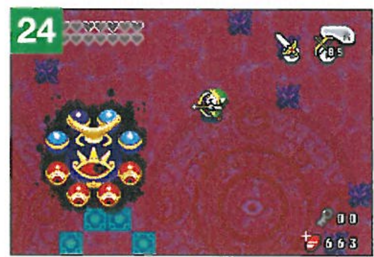

21


22

fuego para mover la piedra [18] y sal por la puerta. Elimina a los enemigos y entra en los torbellinos para aterrizar al Sur. Avanza y usa el Bumerán para golpear el interruptor y completar el puente. Cárgate a los Moblins y sal por la puerta. **Cuadruplícate y golpea los interruptores** [19] [18] para abrir la puerta. Deshazte de los caballeros [20] para abrir las puertas y luego sal por la puerta izquierda. Lanza una Bomba, justo cuando esté a punto de explotar, a las piedras centrales [21] y sube a la plataforma. Salta a la rejilla con la Capa Roc y golpea los interruptores para abrir la puerta. Sal por la puerta derecha y luego por la puerta Norte. Deshazte del guerrero [22] y **aparecerá la marca azul.** Sal de esta habitación y entra en la puerta izquierda. Elimina al guerrero [23] y sal por la puerta del Norte. Acaba con los esqueletos y esquiva el fuego [24] para lanzar una flechas [19] a los ojos de la pared. Tendrás que hacerlo rápido ya que se cierran pasado un tiempo. Mueve las baldosas y tírate por el hueco que has provocado [25]. Cárgate a las momias y sal por la puerta para llegar a la habitación de antes. Ahora sal por la puerta izquierda. Abre el cofre y consigue una Llave Pequeña. Sal de la habitación y dirígete a [26] para acabar con otros dos guerreros. Sal por la puerta Sur y **completa el puzzle de los azulejos** [27] [20] que te hemos solucionado con una flecha blanca en nuestra pantalla. Elimina a los fantasmas [28] y sal por la puerta. Entra en la torre izquierda y pasa por la puerta de la izquierda para coger otra Llave. Entra en la habitación de al lado y recoge algunos items rompiendo las vasijas. Sal y dirígete a [29], destruye al guerrero y sal por la puerta Sur. **Cuadruplícate y esquiva el fuego** [30] [21] para golpear los interruptores y abrir la puerta. Acaba con a los magos y sube al interruptor para abrir la puerta [31]. Entra y coge la Llave del cofre. Adéntrate en la marca roja [32] y luego en la marca azul. Ve al Sur y luego a la derecha. Encárgate de los dos guerreros [33] y sal por la puerta de arriba. **Enciende el Candil** y prende rápidamente todas las luces [34] imitando el giro del fuego, así abrirás la puerta. Entra y mata a los fantasmas [35] para salir por la puerta. Sal por la otra puerta y coge la Llave del cofre. Ve a la [36] y usa las llaves en las baldosas para dejar la piedra libre. **Cuadruplícate** y muévela [22] para coger **la Llave de la Mazmorra** del cofre. Entra en la marca azul, luego en la roja y abre la puerta. Cárgate al guerrero y sigue avanzando. Destruye a todos los enemigos y **cuadruplícate** para subirte a los interruptores [37-2P]. Deshazte de los tres guerreros [38] para abrir la puerta. Date prisa si suena la tercera campana o se acabará el juego. Ahora tendrás un encuentro con Vaati, creará un agujero por el que caerás y tendrás que enfrentarte a él.













Vaati. 1ª Forma

JEFE DE MAZMORRA

Destruye los ojos que le rodean a espadazo limpio y, cuando se abra el ojo central, golpéalo el mayor número de veces posible [23]. Cuando te lance Magia, absórbela con ayuda del Jarrón Mágico. Después de conseguirlo, los ojos estarán rodeados de un halo mágico que tendrás que absorber con el Jarrón para dejarlos vulnerables y así poder destruirlos.

Vaati. 2ª Forma

JEFE DE MAZMORRA

Utiliza las flechas para disparar a las bolas que tiene alrededor [24]. Cuadruplícate y ataca con los cuatro chavales a las que tengan ojos [25]. Cuando estén destruidos, tírate a por el ojo central. Después, si te suelta pinchos, esquívalos con el arte que te caracteriza (esperamos) y, una vez caigan al suelo, destrúyelos para coger unas cuantas flechas y también para dejar la zona despejada. Sigue esta estrategia para terminar con él.

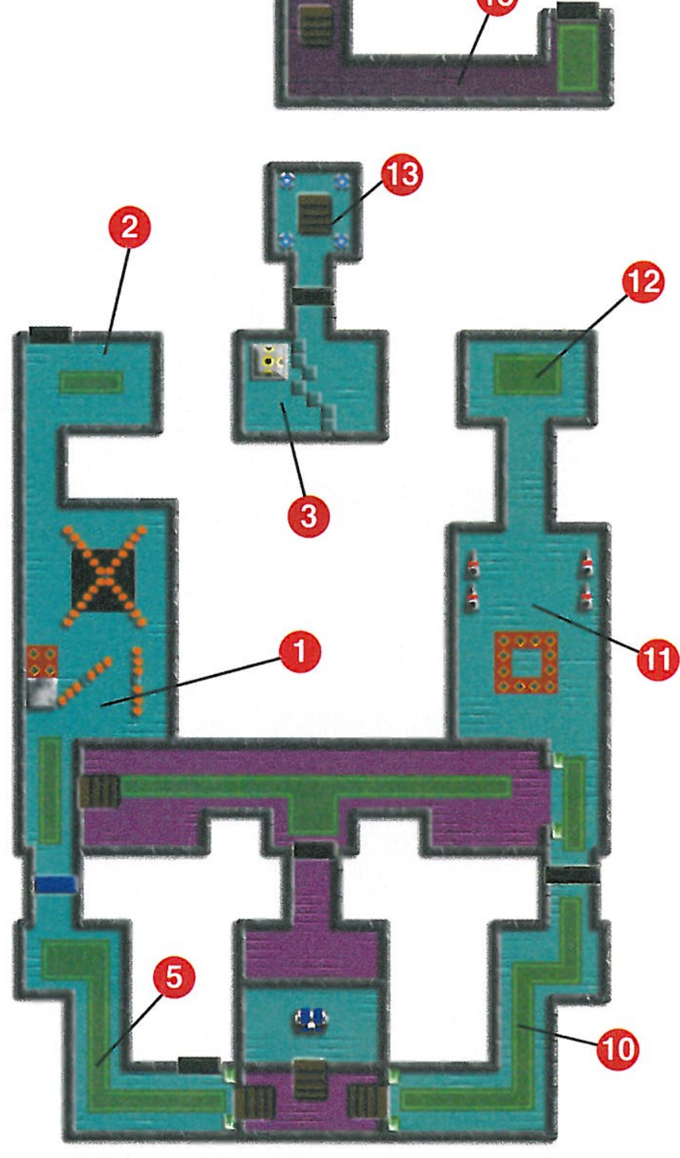
Luego tendrás que usar la magia de tu espada para despertar a la princesa Zelda. Avanza por los únicos accesos que hay en el castillo y...

Vaati. 3ª Forma

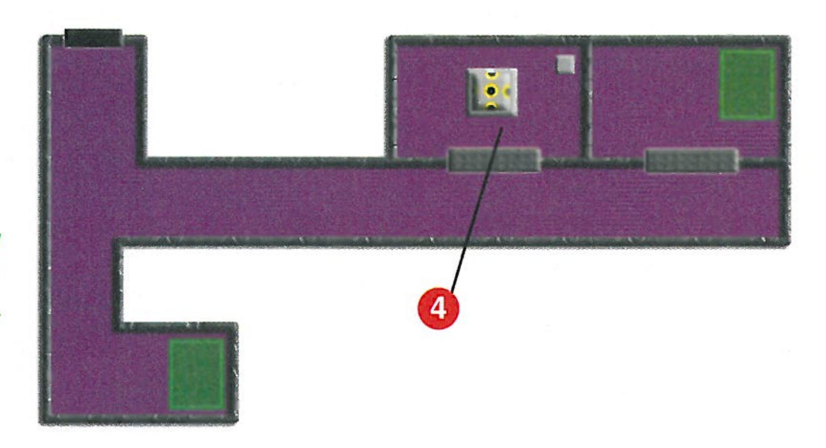
JEFE DE MAZMORRA

Aguanta y espera a que clave en el suelo uno de sus brazos, usa el bastón Revés en ese brazo y descubrirás una puerta por la que puedes entrar estando en tamaño Minish [26]. Dentro del brazo, busca al enemigo que tenga el ojo central diferente a los demás y atácale hasta destruir el brazo. Haz exactamente lo mismo para destruir el otro, con la salvedad de que esta vez debes usar el Candil para alumbrar bien todo el interior del brazo. Finalmente, espera pacientemente a que lance las bolas eléctricas y cuando lo haga, cuadruplícate. Colócate enfrente de él y espera a que tire otras cuatro bolas. Es el momento de repelerlas con las espadas de tus chavales [27] para ver cómo, por fin, cae al suelo. Golpéalo hasta que se deje. Sigue usando esta estrategia hasta destruirlo por completo y... ¡goool! No, este... ¡fiiin!

CASTILLO TENEBROSO SÓTANO 1



CASTILLO TENEBROSO SÓTANO 2



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

Pantallas alternativas:
Cuando vayas a jugar en cualquier escenario, en el modo versus, puedes seleccionarlo (el escenario) con el botón Y para jugarlo en una versión alternativa.

Personajes:
- **Androide C-16:** vence a C-16 con Goku.
- **Androide C-17:** vence a C-17 con Piccolo.
- **Androide C-18:** vence a C-18 con Krillen.
- **Androide C-20:** vence a C-20 con Goku.
- **Cell:** haz picadillo a Cell utilizando a Goku.
- **Dabura:** consigue 100 Kili en la nave espacial de Babbidi.
- **Frieza:** vence a Frieza con Goku .
- **Trunks adulto:** vence a Vegeta en Namek con joven Trunks.
- **Ginyu:** vence a Ginyu en Namek con Vegeta.
- **Hercule:** vence a Buu gordo con el Gran Saiyaman en la fase 6.
- **Kabitoshin:** consigue 7 dragonballs.
- **Nappa:** vence a Nappa con Vegeta.
- **Raditz:** vence a Raditz con Goku.
- **Recoome:** vence a Recoome con Goku.
- **Saiyaman:** vence a Cell con Gohan adulto.
- **SSJ2 Gohan:** haz papilla a Majin Vegeta en la fase 6.
- **Super Saiyan 2(Goku):** vence a Cell en la fase 4 con Goku.
- **Super Saiyan 2(Vegeta):** vence a Super Buu (Gohan) siendo Vegeto en la fase 8.
- **Super Saiyan 3(Goku):** vence a Majin Buu en la fase 6 con Goku.
- **Supreme Kai:** vence a Supreme Kai con Goku.
- **Vegeta:** vence a Vegeta con Goku en Namek.
- **Videl:** vence a Super Buu siendo Hercule en la fase 8.
- **Yamcha:** vence a Nappa con Tien.



MARIO PARTY 6

Banco de estrellas
Con las estrellas que vayas consiguiendo en el juego podrás "comprar" nuevos personajes, trucos y mapas en el "Banco de estrellas":

SECRETO	ESTRELLAS
Block Star-2 jugadores	50
Pulla Boo	10
Nivel CPU Brutal	30
Mini-juego Bus' Design	30
Test de sonido de personajes	30
Tablero Clockwork Castle	100
Créditos	100
Pulla Daisy	10
Endurance Alley	50
Nivel CPU Harder	30
Pulla Koopa Kid	10
Pulla Luigi	10
Magma Flow	50
Pulla Mario	10
Mic Secreto 1-7	10
Test de sonido de mini-juegos	30
Secretos de mini-juegos	20
Miracle Book	10
Secreto Miracle Book	10
Miracle book-páginas 12-16	30
Miracle Book- páginas 17-20	40
Miracle Book- páginas 2-6	10
Miracle Book- páginas 7-11	20
Test de sonido modo Party	30
Pulla Peach	10
Seer Tower	50
Test de sonido modo Solo	30
Pulla Toad	10
Toadette	30
Test de sonido Variedad	30
Pulla Waluigi	10
Pulla Wario	10
Pulla Yoshi	10

GOLDEN EYE: AGENTE CORRUPTO

Trajes para el modo multijugador:
Entra en el menú de extras e introduce la siguiente combinación y obtendrás todos los trajes para el modo multijugador: **abajo, izquierda, arriba, izquierda, derecha, abajo, izquierda, arriba.**

Paintball multijugador:
En el menú de extras introduce la siguiente combinación: **derecha, izquierda, derecha, izquierda, abajo, abajo, arriba, arriba.**



MARIO POWER TENNIS

Desbloqueables:
- **Cambia el color de Yoshi en el ataque especial:** Completa la Copa Flor en dobles con un jugador.
- **Nivel "Ace" para la COM:** Para desbloquear una nueva dificultad para la máquina, gana la Copa Planeta en modo individual o dobles.
- **Campo de Bowser:** Para conseguir el campo de Bowser tienes que ganar la Copa Fuego en el modo individual.
- **Campo Mario clásico:** Gana la Copa Fuego en modo dobles para desbloquear este campo.
- **Campo de los Hermanos mario:** Completa la Copa Relámpago del torneo especial, en dobles.
- **Personaje estrella:** Para conseguir un personaje en su versión estrella tienes que completar, con ese personaje, las tres coipas del torneo normal. Entonces podrás escogerlo en modo estrella.



METROID PRIME 2: ECHOES

Áreas y músicas para multijugador:
- **Dark Echoes Soundtrack:** Completa el juego.
- **Darkness Soundtrack:** Completa el juego.
- **Luminoth Soundtrack:** Habla con U-Mos por primera vez.
- **Pipeline Arena:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.
- **Pirate Fear Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Agon y habla con U-Mos.
- **Sanctuary Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Sanctuary y habla con U-Mos.
- **Spires Arena:** Devuelve la energía al templo Sanctuary y habla con U-Mos
- **Torvus Bog Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.

Galería de videos:
- **Boss Gallery:** consigue el 100% del Logbook Scans.
- **Character Gallery:** 60% del libro de búsquedas del escáner.
- **Creature Gallery:** 80% del libro de búsquedas del escáner.
- **Dark Samus Ending:** 100% del libro de búsquedas del escáner.
- **Promotional Gallery:** 40% del libro de búsquedas del escáner.
- **Rough Sketch Gallery:** Completa el juego en modo normal.
- **Samus Body Suit Cinema:** 75% de los objetos del juego
- **Storyboard Gallery:** Completa el juego en modo difícil.

RESIDENT EVIL 4

Mini juegos
Para desbloquear todos los modos de mini-juegos del mercenario, completa al menos una vez el juego. Ahora podrás disfrutar de estas flipantes pruebas.

Super arma:
¿Recuerdas al tipo que te vende mejoras para las armas, munición y otras cosas? Bien, pues cuando te haga la pregunta secreta ve a dos áreas con medallones azules y dispárales, ahora tienes que encontrar y disparar a 10 medallones más que habrán aparecido después de disparar a los 2 primeros. Cuando los dispares conseguirás la "punisher", la pistola definitiva.



STREET RACING SYNDICATE

Passwords:
En el menú principal, introduce la siguiente combinación: **arriba, abajo, izquierda, derecha.** Aparecerá una opción de passwords. Introduce los siguientes códigos para conseguir estos coches y ventajas:
- **SICKJZA 1996** Toyota Supra RZ en modo arcade
- **IGOTGST 1999**



Mitsubishi Eclipse GS-T en modo arcade
- **MYTCGTS 2004** Toyota Celica GT-S Action Package en modo arcade
- **GOTPOPO** Cop car en modo arcade
- **LETMEGO** Los 3 primeros nitros que hagas serán seguros
- **FIXITUP** Reparación gratuita
- **GORETRO** Pacman vinilo
- **RENISES** RX8 en modo arcade
- **SICKGDB** Subaru S202 STi en modo arcade

TALES OF SYMPHONIA

Tienda de "GRADES":
Completa al menos una vez el juego, entonces grábalo cuando te deje y reinicia usando esa partida. Te pedirá que metas el DVD1 en la consola. Verás, en la pantalla, que puedes pinchar varias opciones relacionadas con gastar los "GRADES" que has ido consiguiendo en tu partida anterior:
- **Cargar hasta con 30 items:** 500 GRADE
- **EXP x 1/2:** 10 GRADE
- **EXP x 10:** 3000 GRADE
- **EXP x 2 :** 1000 GRADE
- **Consigue más EXP con los combos:** 50 GRADE
- **Incrementa la tensión:** 100 Grade
- **Aumenta las relaciones:** 100 GRADE
- **Recibe más GRADE después de una batalla:** 100 GRADE
- **Empieza el juego con 500 HP más:** 250 GRADE
- **Empieza con 160 HP al principio de cada batalla:** 10 GRADE
- **Transferencias (varias opciones de transferencias):** precio variable

Escenas graciosas:
Completa el juego y ve a hablar con el alcalde de la villa de Katz. Verás algo ciertamente "graciolo".

ZELDA FOUR SWORDS ADVENTURES

Arena multijugador:
Completa toda la aventura del mundo de Hyrule para desbloquear **4 nuevas arenas** correspondientes al mundo de la sombra.

La torre de Tingle
En la torre de Tingle hay un mini-juego de carreras, si consigues vencer al reloj (representa el tiempo record) **conseguirás 500 rupias.** Y por cada vez que le ganes, o sea, que superes tu propio record, conseguirás 500 más. Así que ve superándote poco a poco para pillar todas las rupias que puedas.



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución.

ADVANCE GUARDIAN HEROES

Pantalla de titulo alternativa:
Completa el juego en modo super-difícil para que aparezca.

Desbloqueables:
- **Modo time attack:** Completa el juego en modo normal.
- **Nuevos personajes:** Termina el modo Time Attack varias veces o dona gemas en el mono historia en el laboratorio.
- **Modo Super-difícil:** Completa el juego en modo difícil.



BANJO PILOT

Personajes ocultos:
Para desbloquear a cada personaje que no tengas tendrás que ganarle una batalla en su circuito.

Las paginas de Cheato
Cada vez que acabes una carrera te irán dando páginas dependiendo de en qué puesto acabes, cuantas notas musicales hayas cogido, etc. Cuando tengas bastantes podrás cambiarlas por trucos en la sala de Cheato:
- **Circuito de batalla 1 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Circuito de batalla 2 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Green Glowbo GP** 250 páginas
- **Humba Wumba** 100 páginas
- **Purple Glowbo GP** 150 páginas

BUSCANDO A NEMO 2: LA AVENTURA CONTINÚA

Códigos:
Introduce los siguientes códigos en el menú de passwords:
- **RK3SJS9Q7J** Desbloquea todas las pantallas y mini-juegos.
- **h7c2?s9Q75** Completa "Bloat escape".
- **16CX?S9Q72** Completa "Bubbles escape".

CT SPECIAL FORCES 3 BIOTERROR

Passwords:
¡Salta hasta el nivel que más te guste en "ná"!
- **Nivel 1-2** 5073
- **Nivel 2-1** 1427
- **Nivel 2-2** 2438
- **Nivel 2-3** 7961
- **Nivel 2-4** 8721
- **Nivel 3-1** 5986
- **Nivel 3-2** 2157
- **Nivel 3-3** 4796
- **Nivel 3-4** 3496
- **Nivel 3-5** 1592
- **Nivel 3-6** 4168
- **Nivel 3-7** 1364
- **Nivel 4-1** 7569
- **Nivel 4-2** 9108
- **Nivel 4-3** 6124
- **Nivel 4-4** 7234
- **Nivel 4-5** 6820
- **Nivel 5-1** 2394
- **Nivel 5-2** 4256
- **Nivel 5-3** 0842

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:
Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No todos los personajes tienen esta opción, conste.



GRAND THEFT AUTO

Trucos:
- **Para desbloquear** el menú de trucos mientras estés en el juego presiona a la vez **A + B + START.**

Consigue el taxi:
- **Completa 50 misiones** de taxi para que este lucrativo vehículo esté ahora disponible.

HAMTARO: HAM-HAM GAMES

Modos:
- **Segundo final cinemático:** completa el modo "Hamigo" al menos una vez.
- **Modo libre:** completa el juego una vez por lo menos y podrás hacer ejercicio a tu aire.
- **Modo "Hamigo":** completa el juego al menos una vez.
- **Modo "La compañía de Laura":** pásate el juego al menos 3 veces.
- **Copa "Arcoiris plateado":** completa el juego dos veces para desbloquear esta copa.



HOT WHEELS: STUNT TRACK CHALLENGE

Passwords
- **CLJJBGLQ pista 1:** Jurassic Jam - T-Rex Valley
- **CLJJCFKP pista 2:** Jurassic Jam - Dinosaur Boneyard
- **CLSLDDJN pista 3:** Spider Alley - Black Widow\'s Nest
- **CLSLFCHM pista 4:** Spider Alley - Insect Hive
- **CLBBGBGL pista 5:** Buccaneer Bay - Whiteskull Cliffs
- **CLBBHZFK pista 6:** Buccaneer Bay - Monsters of the Deep
- **CLTKJYDJ pista 7:** Tiki Island - Jungle Snakepit
- **CLTKKXCH pista 8:** Tiki Island - Gator Forest
- **CLZGLWBG pista 9:** Zero Gravity Zone - Solar Strip
- **CLZGMVZF pista 10:** Zero Gravity Zone - Satellite Mission
- **CLLLNTYD pista 11:** Lava Land - Fire Mountain
- **CLLLPSXC pista 12:** Lava Land - Volcano Battle
- **CLFNQRWB** tendrás completas todas las pistas del juego.



LOS INCREÍBLES

Passwords:
Métete en el menú de passwords y podrás ir a la fase que quieras con estos passwords:

MSW5 ..... Fase 1-1-1
BK8V ...... Fase 1-1-2
69NN .... Fase 1-2-1
GFVY ...... Fase 1-3-1
V34K .... Fase 1-3-2
94HR ...... Fase 2-1-1
ZWLG ..... Fase 2-ú-2
SP?? ...... Fase 2-1-3
KDY3 ...... Fase 2-2-1
Y27F ...... Fase 2-3-1
6!2N ...... Fase 2-3-2
BHBV ..... Fase 2-3-3
MQR5 ..... Fase 2-4-1
3YTK ...... Fase 2-4-2
?6DS ...... Fase 2-4-3
6?SR ...... Fase 2-5-2
SNJ5 ...... Fase 2-5-3
MNW9 ..... Fase 3-1-1
BF8Z ...... Fase 3-2-1
65NS ...... Fase 3-2-2
YVKK ...... Fase 3-2-3
KGTY ...... Fase 3-2-4
SRD6 ...... Fase 3-3-1
Z3ZB ...... Fase 3-4-1
9?5M ...... Fase 3-5-1
FC73 ...... Fase 3-5-2
NL2? ...... Fase 3-5-3
VXBG ...... Fase 3-6-1
YWKJ ..... Fase 3-6-2
GJQZ ...... Fase 3-6-3
KHP2 ...... Fase 3-7-1
313K ...... Fase 3-7-2
?!JT .... Fase 4-1-1
ML17 ...... Fase 4-2-1
YXFC ...... Fase 4-3-1
GHV1 ...... Fase 4-4-1
VW4C ...... Fase 4-5-1
YX!F .... Fase 4-6-1
.... (Fase final)

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Personajes "links":
Sólo se pueden desbloquear estos personajes conectando el juego de GBA, mediante el cable GBA-GC, con «Mario Golf: Toadstool Tour» de GC. Ahora lleva todos tus personajes de tu consola portatil a tu GC y haz las siguientes transferencias:
- **Bowser:** transfiere 81 medallas "birdie".
- **Luigi:** tranfiere experiencia una vez.
- **Waluigi:** recibe 27 medallas "best" y transfiérelas a GBA.
- **Wario:** transfiere 54 medallas "birdie".

Personajes ocultos:
- **Azalea:** véncele en match play para desbloquearla.
- **Gene:** véncele en match play por equipos para coseguirlo.
- **Grace:** véncele en match play por equipos para desbloquearla.
- **Joe:** véncele en match play y tuyo es.
- **Kid:** véncele en match play y... sí, lo habrás desbloqueado.
- **Putts:** véncele en match play por equipos para obtener a este pesonajillo.
- **Sherry:** véncele en match play para desbloquearlo.
- **Tiny:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.

MARIO VS. DONKEY

Trofeos:
- **Trofeo de Bronce:** Consigue todas las estrellas del primer mundo.
- **Trofeo de Plata:** Consigue todas las estrellas de ambos mundos.
- **Trofeo de oro:** Consigue todos los regalos de todos los niveles

LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Rupias infinitas:
Si cavas a la izquierda de la puerta de tu casa encontrarás 20 rupias. Ahora entra en casa y vuelve a salir, **las rupias volverán a estar ahí.** Hazlo tantas veces como quieras.

Estatua de Tingle:
Completa todas las "Kinfusions". Ahora habla con Tingle, te dará **una estatua de oro** de sí mismo.

expertos.

Cómo conseguir los niveles para expertos:
Colecciona estrellas en ambos mundos para desbloquear los siguientes niveles del modo experto:
–Nivel experto 1: Consigue 9 estrellas.
–Nivel experto 2: Consigue 18 estrellas.
–Nivel experto 3: Consigue 27 estrellas.
–Nivel experto 4: Consigue 36 estrellas.
–Nivel experto 5: Consigue 45 estrellas.
–Nivel experto 6: Consigue 54 estrellas.
–Nivel experto 7: Consigue 63 estrellas.
–Nivel experto 8: Consigue 72 estrellas.
–Nivel experto 9: Consigue 81 estrellas.
–Nivel experto 10: Consigue 90 estrellas.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Nissan Skyline:
Para desbloquear este coche deberás correr más de 500 millas.

POKéMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO

Cómo capturar a Jirachi:
Ve al área en ruinas y usa la tragaperras **hasta que aparezca el Pokémon "rarito": Jirachi.** A partir del momento en que aparece, dispondrás de **sólo 30 segundos** para capturarlo a bolazos.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

Deslizarse por la pared:
Para corretear cual lagartijo por una pared, lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa. Si hay una pared a tu lado, **mantén presionado abajo** y te deslizarás por ella sin problemas.

SONIC BATTLE

Cartas de combo:
Aquí tienes los passwords para conseguir todos los combos del erizo y sus amiguitos:
- **alogK:** carta de combo de Amy.
- **EkiTa:** carta de combo de Chaos.
- **ZAhan:** carta de combo de Cream.
- **tSueT:** carta de combo de E-102.
- **yU3Da:** carta de combo de Knuckles.
- **AhnVo:** carta de combo de Rouge.
- **75619:** carta de combo de Sonic.
- **Armla:** carta de combo de Shadow.
- **OTrOl:** carta de combo de Tails.



SUPER MARIO BROS NES CLASSIC

Continúa después de un Game Over:
Si quieres continuar desde el mundo en el que acabas de cascar, espera a que salga la pantalla de elegir 1 o 2 jugadores y **mantén A pulsado, y dale al Start.** Aparecerás, no en el punto exacto donde la has pifiado, pero sí en el comienzo de la misma fase.

Salta hasta los niveles 6, 7 y 8:
En el **mundo 4-2,** después de saltar por unas plataformas móviles, verás una plataforma formada por 3 bloques. Sitúate debajo del bloque de la izquierda y muévete a la izquierda un poco más, hasta estar en el siguiente baldosín del suelo. Ahora salta y aparecerá un bloque oculto. Recuerda no saltar bajo el bloque de la izquierda, o saldría un bloque oculto que te impediría terminar el truco. Salta también estando bajo el segundo bloque (el central) y después bajo el tercero; aparecerán otros 2 bloques ocultos. Ahora súbete en estos bloques ocultos, por la derecha, y rompe los bloques del principio, a los que no llegabas. Uno de ellos no se romperá, sino que aparecerá una planta. Trepa por ella y llegarás a **un área** desde la que podrás **acceder a los mundos 6, 7 y 8.**

SONIC PINBALL PARTY

Desbloquear minijuegos y el tablero oculto:
- **Minijuego del bingo:** Elimina a Amy en el modo historia.
- **Minijuego de Tragaperras:** Elimina a Tails en el modo historia. Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el menú de Casinópolis.
- **Tablero de "Samba de Amigo":** Elimina a Knuckles en el modo historia.

STAR WARS TRILOGY

Selección de niveles:
Completa todo el juego y tendrás disponible **una opción nueva** en el menú con la que podrás seleccionar nivel. Busca bien entre toda la lista y encontrarás **un nivel secreto** al que solo podrás acceder utilizando este truquillo.



SHINING FORCE

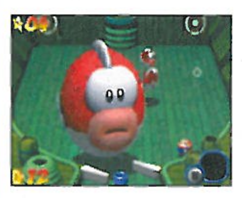
Cartas:
- **Carta de Kane:** vence a Kane con Max.
- **Carta de Bleu:** habla con Karin después de vencer a Kane.
- **Carta yogur:** busca un control de caravanas en Pao.
- **Carta de Dian:** en "Pao Pig Pen" dentro de Pao.
- **Carta de Max:** completa el juego.
- **Carta de Marioneta:** Gort debe matar una marioneta.
- **Carta de Amon:** habla con Balbaroy y te la dará.
- **Carta de Gong:** habla con una mujer que está en la choza de Gong.
- **Carta de Domingo:** en la segunda "Pao Pig Pen".
- **Carta de Vankar:** habla con Vankar tres veces en el cuartel general.
- **Carta de Pelle:** habla con Pelle tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Guntz:** habla con Guntz tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Narsha:** habla con ella muchas veces en el cuartel general.
- **Carta de Zuika:** habla con Zuika frecuentemente en el cuartel general.



SUPER MARIO BALL

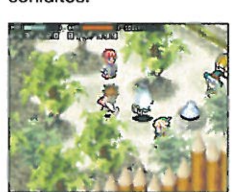
Sala de 35 estrellas
La sala de 35 estrellas (la última sala del juego) la encontrarás una vez hayas conseguido 35 estrellas en otros mundos. **Entra en un cañón, ve al castillo de Bowser** y podrás entrar.

Time Attack
Vence al menos a dos de los jefes para conseguir desbloquearlo.



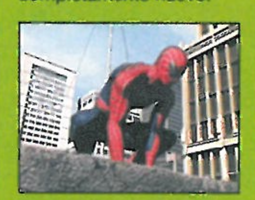
SHINING SOUL 2

Modo de test de sonidos:
En la pantalla de "Sega", pulsa: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda. Cuando completes la secuencia deberías oír un sonidito que te hace saber que el truco ha funcionado. Ahora, en la pantalla de título, mantén presionado **Start y, sin soltarlo, presiona A** y ya tienes nuevo modo de soniditos.



TORTUGAS NINJA 2: BATTLE NEXUS

Códigos:
Introduce los siguientes códigos para conseguir desbloquear las correspondientes rutas:
- **DDRSMSR** Desbloquea la ruta 16 en el modo batalla.
- **RDLDSMD** Desbloquea la ruta 16 en el modo carrera.
- **SMRDLML** Desbloquea la ruta 17 en el modo batalla.
- **MDSMSDM** Desbloquea la ruta 17 en el modo carrera.
- **LMSLSRS** Desbloquea la ruta 18 en el modo batalla.
- **SRMLDDR** Desbloquea la ruta 18 en el modo carrera.



SPIDERMAN 2

Pantalla secreta:
Completa el 100% del juego y vuelve a empezar una partida con el nombre FLUWDEAR. Ahora tienes una fase secreta disponible para nuestro amigo arácnido.

Videos adicionales:
Carga el juego de la versión de GBA de Spiderman en la pantalla Mysterio's Menace en tu DS. Verás un video completamente nuevo.

SUPER MARIO 64 DS

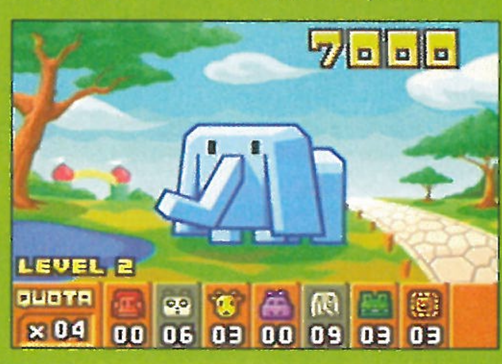
Llaves:
- **Llave de Luigi:** vence al rey Boo que está en el cuadro de Luigi, el cual se encuentra en la tercera planta de la mansión de Boo.
- **Llave de Mario:** vence al jefe Goom, que está detrás de la puerta de 8 estrellas que hay en la Rec-room.
- **Llave de Wario:** vence con Luigi al gigante de hielo que está en el cuadro de Wario.Podrás encontrar el cuadro de Wario dentro de la habitación de los espejos.
- **Llave blanca:** coge todos los conejos blancos que hay dispersos por el castillo.



ZOOKEEPER

4° nivel de dificultad:
Completa todos los modos del juego con las siguientes puntuaciones:
- **Zoo keeper:** 1.200.000 puntos o más.
- **Tokoton 100:** 1.800.000 puntos o más.
- **Quest mode:** 10.000 puntos o más.
- **Time attack:** 600.000 puntos o más.

Ahora te aparecerá el nuevo nivel de dificultad en la parte de arriba del menú de opciones.



TRUCOS NINTENDO DS

XEVIOUS (NES CLASSIC)

Saltar la fortaleza
Cuando vayas a llegar a la fortaleza "Dreaded" **pon el juego en pausa y espera un momentito.** Vuelve a quitar la pausa y... ¡¡TACHAN!! ¡Te has saltado la fortaleza!

YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

Capacidad de baraja +100
Introduce el código **98025229** en la máquina de la tienda de cartas para que la capacidad de tu baraja de juego aumente 100 cartas.



REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos…

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

EL PAK MÁS GUAY DE GAMECUBE

Hola a todos. Me encanta vuestra revista, la sigo desde hace tiempo porque soy un superfan de la Game Boy. Ahora he decidido comprarme una GameCube. He visto el Superpak de Mario Kart y el de Pokémon Colosseum. ¿Cuál de los dos me recomendáis?
Juan Ramón. Madrid.

NA. ¡Buenas! Por aquí estamos entusiasmados con esto de los paks de GameCube, especialmente porque el último que Nintendo ha lanzado ¡incluye «Resident Evil 4»!

El Pak de Resident 4 es flipante. La consola viene personalizada, igual que el mando, y regalan un CD con el "making of" del juego.

Te lo han puesto fácil, chaval. Puedes hacerte con la mejor aventura, con el juego más impactante de todos los tiempos: el sagrado «Resident Evil 4», junto con la consola de tus sueños. No es un pak cualquiera, qué va, consola y mando están "personalizados" con el logo del juego, y además viene un CD extra con el "making of" de la entrega y secretos sobre el misterio de esta saga. El precio: 129,95. Si se te sube un poco, entonces pilla el de Mario Kart. Incluye GameCube platino y el juego de coches más divertido, por 99,95.

¿HABRÁ NUEVOS JUEGOS DE SONIC?

Saludos, colegas de N.A. Ahora que sale Nintendo DS, quería que me dijerais si habrá algún juego de Sonic, y cómo será.
Rubén. Barcelona

NA. Esto te lo puede contestar el propio Yuji Naka, "jefe" de Sonic Team, a través de una entrevista que le han hecho en Japón. Naka dice que Sonic DS todavía está en fase "demo", que fue lo que vimos en el último E3. Y que como quiere hacer un juegazo se va a tomar el tiempo que haga falta para terminarlo. Quizá incluso se nos vaya al año que viene. Pero no te pongas tan triste, hombre. Habrá un nuevo Sonic en GameCube que podremos ver, este sí completo, en el próximo E3 de Los Angeles, en mayo.



LA CARTA DEL MES

¿UN FINAL FANTASY PARA NINTENDO DS?

Hola soy Ana. Me voy a comprar una DS, y quisiera saberlo todo, absolutamente todo sobre el nuevo juego de «Final Fantasy» que se está diseñando para la revolucionaria portátil. *Ana. E-mail*

NA. ¿Quién te ha dicho a ti que habrá un Final Fantasy en DS? A ver, que te has liado. Lo que se ha publicado es que Hironobu Sakaguchi, el hombre que ha creado esta saga, acaba de formar un nuevo estudio con el que se ha propuesto revolucionar la DS. Bien, para ser más exactos, crear un nuevo RPG. El estudio se llama Mistwalker, y en él participa gente muy metida en Final Fantasy, como el director de arte, creador de las entregas IX y Tactics (GBA). Del nuevo proyecto se sabe poco, pero contad con que la pantalla táctil tendrá mucho peso en el juego, que habrá multijugador a tope y que el argumento será parte muy importante de el juego. De hecho se han formado dos equipos de trabajo: uno se ocupa de la jugabilidad, y el otro del diseño y el argumento.

LA IMAGEN



Nintendo DS se presentó en España. La cita fue en Madrid, en la sala Cool, el día 2 de febrero. Y lo cierto es que Nintendo montón un buen "sarao". Consolas, todos los juegos para probar, fiesta, buena música y hasta famosos…

SPLINTER CELL + ZELDA DE CUBE

Cómo estáis amigos. Os escribo para que me habléis de mis dos grandes pasiones. Primero: ¿qué pasa con los nuevos juegos de Zelda? Segundo: ¿cuándo sale Splinter Chaos en GC?, ¿hay más versiones pensadas?
Juanjo Roque. Valencia

NA. También aquí vamos a responderte con las palabras de otro señor muy importante en este negocio. Enji Aonuma, director de desarrollo de «Legend of Zelda», ha dicho que la nueva entrega de GC saldrá en Japón a finales de año. Y que la versión que diseñan para Nintendo DS será muy similar a lo que estamos jugando en «Zelda: the Four Swords», es decir mucha interconectividad, multijugador y sorpresas a barullo. Sobre «Splinter Cell»: se mantiene el 31 de marzo como fecha de salida de «Chaos Theory» para GC, y se anuncia una versión para Nintendo DS que verá la luz a final de año. ¿Cómo se te ha quedado el cuerpo?

PELÍCULAS PARA NINTENDO DS

Estoy entusiasmado con la DS, deseando que llegue a las tiendas para lanzarme a por ella. Además he leído que también se podrán ver películas con la consola. ¿Qué sabéis de eso?
Juanma. E-mail

NA. Y si echas un ojo al reportaje que hemos preparado sobre las

posibilidades de juego con DS, aún tendrás más ganas de comprártela. Y ya si te fijas en los primeros juegos, entonces seguro que alucinas. ¿Dónde has visto una consola que te reconozca la voz, que tengas que soplar en el micrófono para avanzar, que puedas frotar la pantalla, tocarla con el dedo...? Pero agárrate porque hemos leído un rumor que abre la puerta para ver películas en la consola. Sí, sí, se habla de planes para usar la técnica de compresión DivX en las tarjetas de DS. Este técnica permitiría almacenar hasta dos horas de película en cada tarjeta. ¡Ya sólo faltarían las palomitas!



Este pequeño montaje que nos hemos hecho en la redacción podría ser real en breve. La idea de usar la técnica DivX abre la puerta del cine a tu DS.

SOBRE NARUTO Y ONE PIECE

Hola Nintendo Acción. El mes pasado hablasteis de una versión del famoso manga One Piece para GameCube. ¿Sabéis si va a haber una versión GBA? Y ya que estamos me gustaría saber algo sobre el nuevo juego de Naruto.
Salva. E-mail

NA. En abril se estrena la nueva temporada manga en Japón. Para ese mes se esperan «One Piece: Dragon Dream» para Game Boy Advance, versión portátil del exitazo anime que ha diseñado Bandai; y también «Naruto: Saikoy Ninja Daikesshuu 3», o sea «Naruto 3», para Nintendo DS, que programa la compañía Tomy. Estamos a punto de hacernos con ellos. ¡Qué ganas de verlos... y de tocarlos!

¿CUÁNDO EL NUEVO HARRY POTTER?

Hola colegas. Tengo 13 años y una GameCube. Me he leído todos los libros de Harry Potter y he flipado con todos los juegos. ¿Sabéis cuándo saldrá el próximo? Hablando de aventuras para GC. ¿Qué pasa con Tak 2: saldrá o no?
Félix H. E-mail

NA. Pues en ello están, Félix. La nueva película, 'Harry Potter y el Cáliz de Fuego', se está rodando en Inglaterra desde el año pasado. Los protagonistas serán los mismos en el caso del trío de magos, pero se estrenan nuevos "secundarios" como Ralph Fiennes (Voldemort), y Miranda Richardson (Rita Seeker). El juego también se está "cociendo", aunque no va tan avanzado. En breve vendrá por aquí el productor de esta nueva entrega que nos contará, entre otras cosas, que preparan versiones para todas las consolas Nintendo, incluida DS, y que las lanzarán coincidiendo con el estreno de la peli, en noviembre. Todo de la manita de EA Games.
Con «Tak 2» vamos a ser mucho más breves: sale la versión GBA, que este mes comentamos, pero nos quedamos sin la de GC. No llegará a España.

DONKEY KONGA, REVOLUTION Y COLORES PARA DS

Hola fans del ritmo. Me llamo Pedro y tengo unas cuantas preguntas para vosotros. Primero me gustaría saber cuándo saldrá la segunda parte de Donkey Konga. Segundo, querría aclararme con Revolution: ¿enseñarán algo de la nueva consola en el E3? Y tercera, ¿saldrán más modelos de DS, además de la plateada y negra?
Samuel. E-mail

NA. En principio se daba por hecho que «Donkey Konga 2» saldría aquí en mayo, pero aún no está muy claro. Estate atento, que pronto lo podremos confirmar. Sobre Revolution, algo se podrá ver, saber o leer en el E3. Es muy probable que Nintendo no presente el diseño definitivo de la consola, pero sí que dé pistas sobre su arquitectura, potencia y revolución que promete. Los internautas están locos con el tema, y no dejamos de ver por ahí "concepts" de la consola, o sea diseños creados por diferentes autores que quizá, por qué no, se acerquen al producto final... La última. Nintendo Japón acaba de enseñar su gama de colores para Nintendo DS: negro, rosa, azul y blanco. ¡Ojo, sólo para Nintendo Japón! Como la promoción que han hecho allí con Pepsi. Que incluye premios tan chulos como 1.000 DS exclusivas con los colores del conocido refresco. ¿Cogemos un avión y nos plantamos allí?



Nintendo y Pepsi están haciendo una promoción en Japón con 1.000 DS como la de la imagen de premio.



¿Será así Revolution? Los internautas se marcan bocetos tan chulos como éste de la próxima consola Nintendo.

P+R
(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

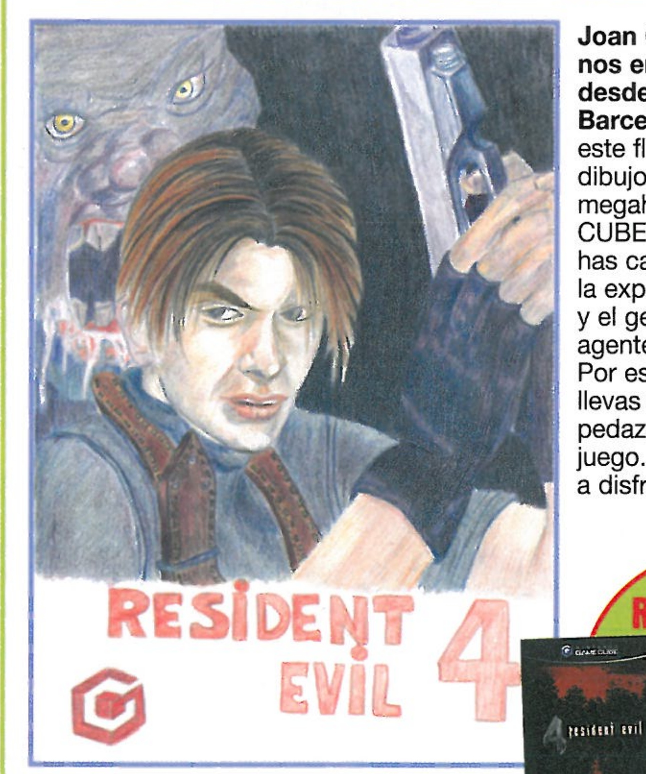
¿QUÉ HAY DE CIERTO EN LOS RUMORES SOBRE LA NUEVA GAME BOY?
El rumor ha surgido en USA, y nos "presenta" una nueva Game Boy a finales de este año. Ya sabéis lo que opinamos de los rumores: que hasta que no se confirman, no nos los creemos.

¿ES VERDAD QUE HABRÁ DIFERENTES VERSIONES DEL ESPERADÍSIMO JUEGO «NINTENDOGS» PARA DS?
Sí, completamente. Podremos jugar con tres versiones distintas, cada una con cinco razas de perritos diferentes. Para todos los gustos. Por cierto, aún falta para que salga.

¿CUÁNDO SALE «HARVEST MOON» PARA DS EN JAPÓN?
Pues lo tienes a mano ya mismo, desde el día 17.

«GEIST» ES UN JUEGO QUE ME INTERESA MUCHO. ¿SABÉIS CUÁNDO ESTARÁ DISPONIBLE EN ESPAÑA?
Después de innumerables retrasos, este arcade de acción subjetiva 3D estará aquí en junio, con los calores.

EL ARTISTA DEL MES



Joan Gelmá nos envía desde Barcelona este flipante dibujo del megahit de CUBE. Tío, has calcado la expresión y el genio del agente León. Por eso te llevas este pedazo de juego. Hala, a disfrutarlo.

Regalamos el genial Resident Evil 4
Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO.

¡Escápate a la selva con las **fieras** más **divertidas** del zoo!

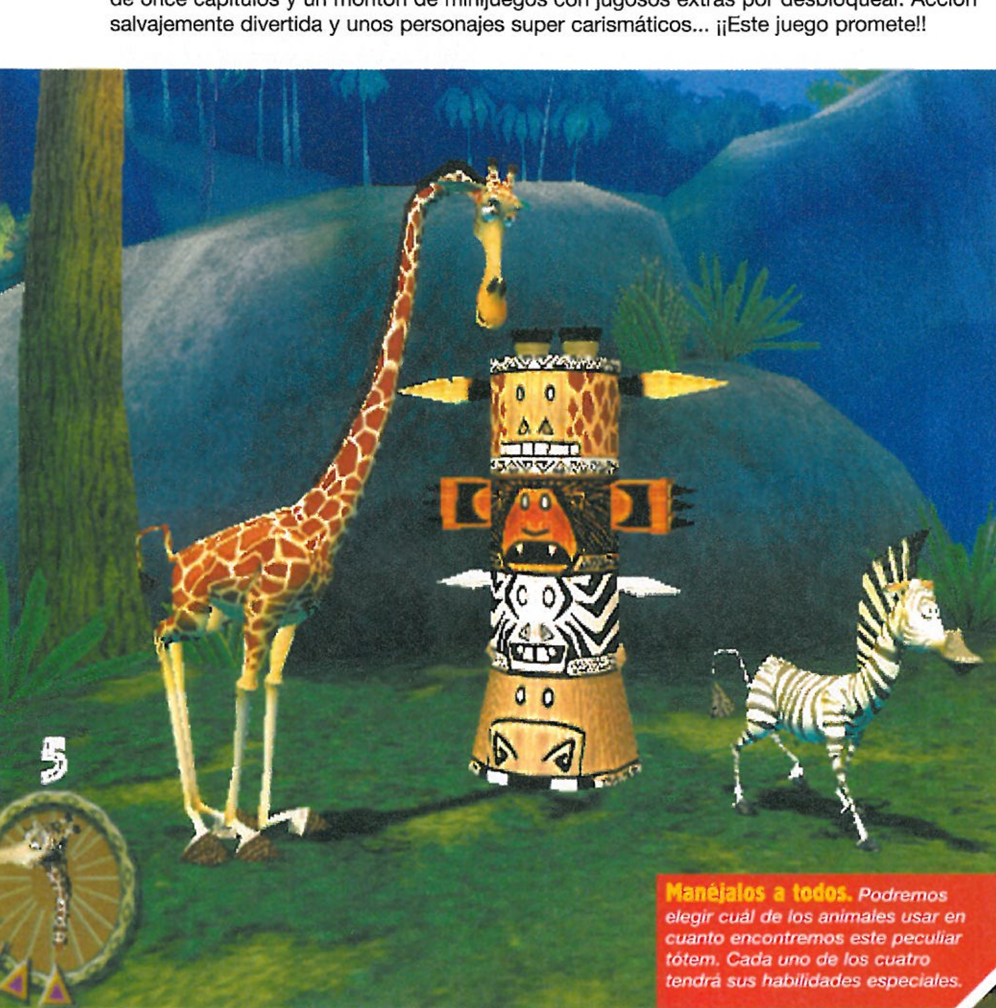
- GAMECUBE
- JUNIO
- ACTIVISION
- AVENTURA 3D

MADAGASCAR

En la próxima peli de animación de Dreamworks, un grupo de animales compuesto por un león, una cebra, una jirafa y un hipopótamo, que han vivido toda su vida en cautividad, deciden emprender un viaje a la isla africana de Madagascar, para conocer la selva. El juego nos permitirá manejarlos a todos superando objetivos de lo más diverso a lo largo de once capítulos y un montón de minijuegos con jugosos extras por desbloquear. Acción salvajemente divertida y unos personajes super carismáticos... ¡¡Este juego promete!!



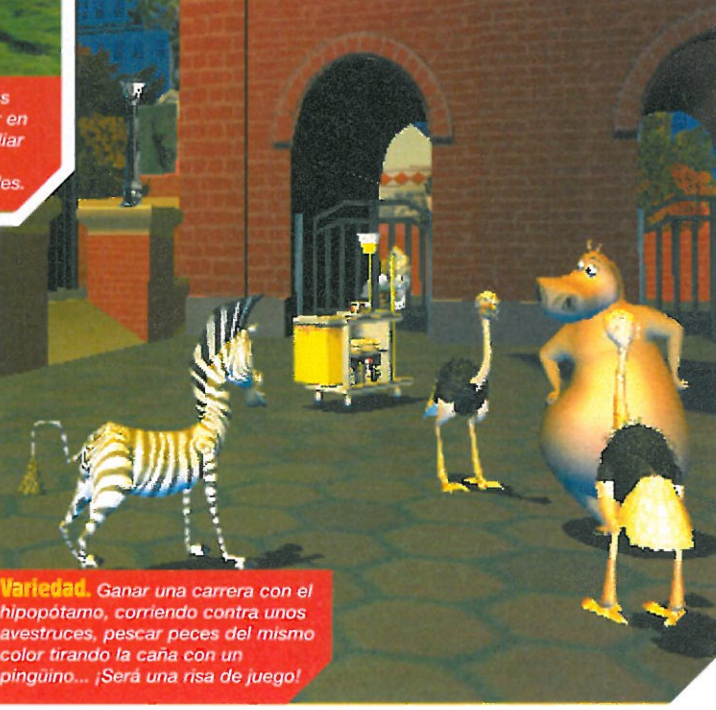
Paso a la cebra. *Las coces de Marty serán fundamentales tanto para dejar a los enemigos "grogui" como para abrir las jaulas del zoológico en busca de la libertad.*



Manéjalos a todos. *Podremos elegir cuál de los animales usar en cuanto encontremos este peculiar tótem. Cada uno de los cuatro tendrá sus habilidades especiales.*



Lúcete. *El León es la atracción más importante para los niños. Cuando consiga mejorar sus habilidades, les dejará atónitos con sus feroces rugidos y saltos mortales.*



Variedad. *Ganar una carrera con el hipopótamo, corriendo contra unos avestruces, pescar peces del mismo color tirando la caña con un pingüino... ¡Será una risa de juego!*



¡Mucho más alto! Cuando utilices a la jirafa podrás acceder a sitios imposibles para los demás. Y no será solo por su cuello... ¡volará como un helicóptero!

Te lo vas a pasar en grande. En la película se notará la mano de los creadores de 'Shrek', y en el juego también habrá una buena demostración del mejor humor.

«MADAGASCAR» VA A DESTACAR POR LA GRAN VARIEDAD DE ESTILOS DE JUEGO Y PERSONAJES.

¿Espionaje? Como un «Metal Gear» pero con pingüinos. En la fase del barco tendremos que ir con cuidado de no ser pillados por los guardias.

La ciudad. Dicen que en Nueva York puedes ver las cosas más raras que imagines. Un león dando un paseo nocturno por la Quinta Avenida, por ejemplo. Cuidado con los taxis.

Todo el "glamour" de uno de los RPG más flipantes, ¡en **CUBE**!

- GAMECUBE
- VERANO
- NINTENDO
- RPG TÁCTICO

FIRE EMBLEM

Para celebrar los 15 años de la salida del primer título de la serie, Nintendo está ultimando un «Fire Emblem» con gráficos en 3D. La estrategia y el RPG se darán la mano en este título de culto que ya ha hecho sus fans en Game Boy Advance. Tendrá una historia apasionante que te pondrá al frente de un poderoso escuadrón de guerreros en batallas muy elaboradas. El uso de las habilidades que aprendas será tan esencial como la manera de mover a tus aliados por el terreno de combate. ¡Que ganas de jugarlo, chicos!



¡Que buena pinta! *Los gráficos de este primer Fire Emblem poligonal prometen bastante y serán fieles al estilo típico de la saga. Seguro que las animaciones están a la altura.*

¡Piensa un poco! *Los turnos vuelven a ser protagonistas de un RPG para nuestra CUBE. Toca darle al coco para encontrar la mejor estrategia de ataque y defensa.*



Táctico. *En este estilo de RPG va a contar mucho como coloques a tus guerreros a la hora de atacar: harás más daño por la espalda o si rodeas al rival con varios.*

Nuevos héroes. *Parece que en esta ocasión los protagonistas serán personajes completamente nuevos, algunos con la capacidad de convertirse en bestias como ;esta.*

Aventura psicológica y acción en un mezcla explosiva.



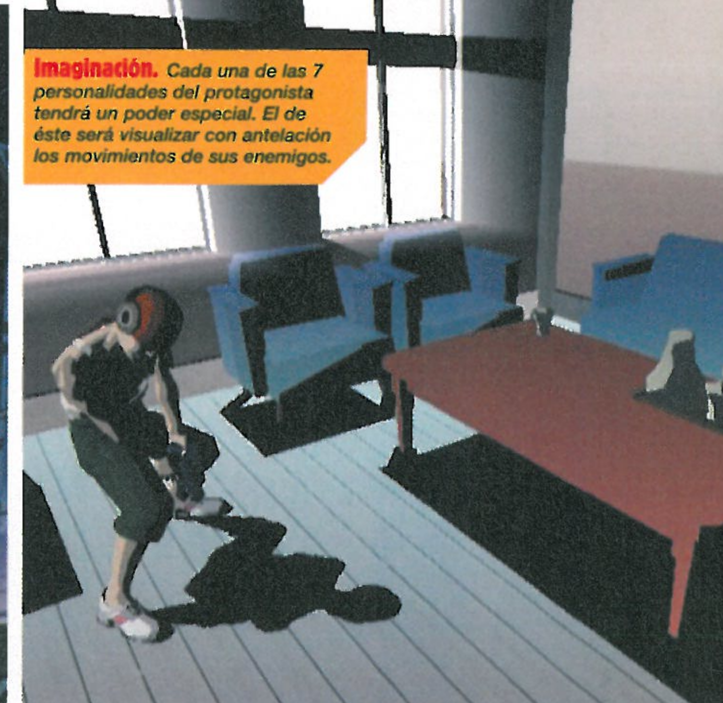
▸▸ GAMECUBE
▸▸ VERANO
▸▸ CAPCOM
▸▸ ACCIÓN / AVENTURA

KILLER 7

Capcom va a darnos una alegría este verano, porque «Killer 7» verá por fin la luz y parece que vendrá dispuesto a arrasar. En él nos convertiremos en Harman Smith un asesino con siete personalidades diferentes que será contratado por el gobierno de los Estados Unidos para acabar con un grupo terrorista. Nuestro objetivo pasará por manejar las diferentes habilidades de los personajes en una intriga que mezclará acción y aventura a través de una puesta en escena super original.



Original a tope. *Harman Smith protagonizará un arcade totalmente rompedor. Su puesta en escena, con gráficos cel-shading, dota al juego de una personalidad arrebatadora.*



Imaginación. *Cada una de las 7 personalidades del protagonista tendrá un poder especial. El de éste será visualizar con antelación los movimientos de sus enemigos.*



Violento. *La línea dura de Capcom se impone. Este «Killer 7» tendrá un alto nivel de brutalidad, con escenas no recomendadas para menores.*



Qué pedazo guión. *Desde el inicio será como entrar en una película. Cada fase la protagonizará uno de los "Smith", pero habrá un hilo conductor que le dé lógica al juego.*

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



Y LO CELEBRAMOS REGALANDO ESTE...

¡COLGADOR POKéMON!









Para llevar tu Game Boy, tu nueva DS o lo que quieras...

Y ADEMÁS...

REPORTAJE ESPECIAL Nº 150

NUESTROS MEJORES MOMENTOS

Repasa con nosotros todo lo que ha pasado con Nintendo Acción en estos 150 números.

PÓSTER GIGANTE

POKéMON ROJO Y VERDE

Con las fichas de todos los Pokémon, los 385, de Rojo Fuego y Verde Hoja.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Héctor Domínguez, Daniel González, Javier Pulido, Juan Pablo Ordóñez, Fco. Javier Sánchez, Sergio Llorente, Javier Salazar

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

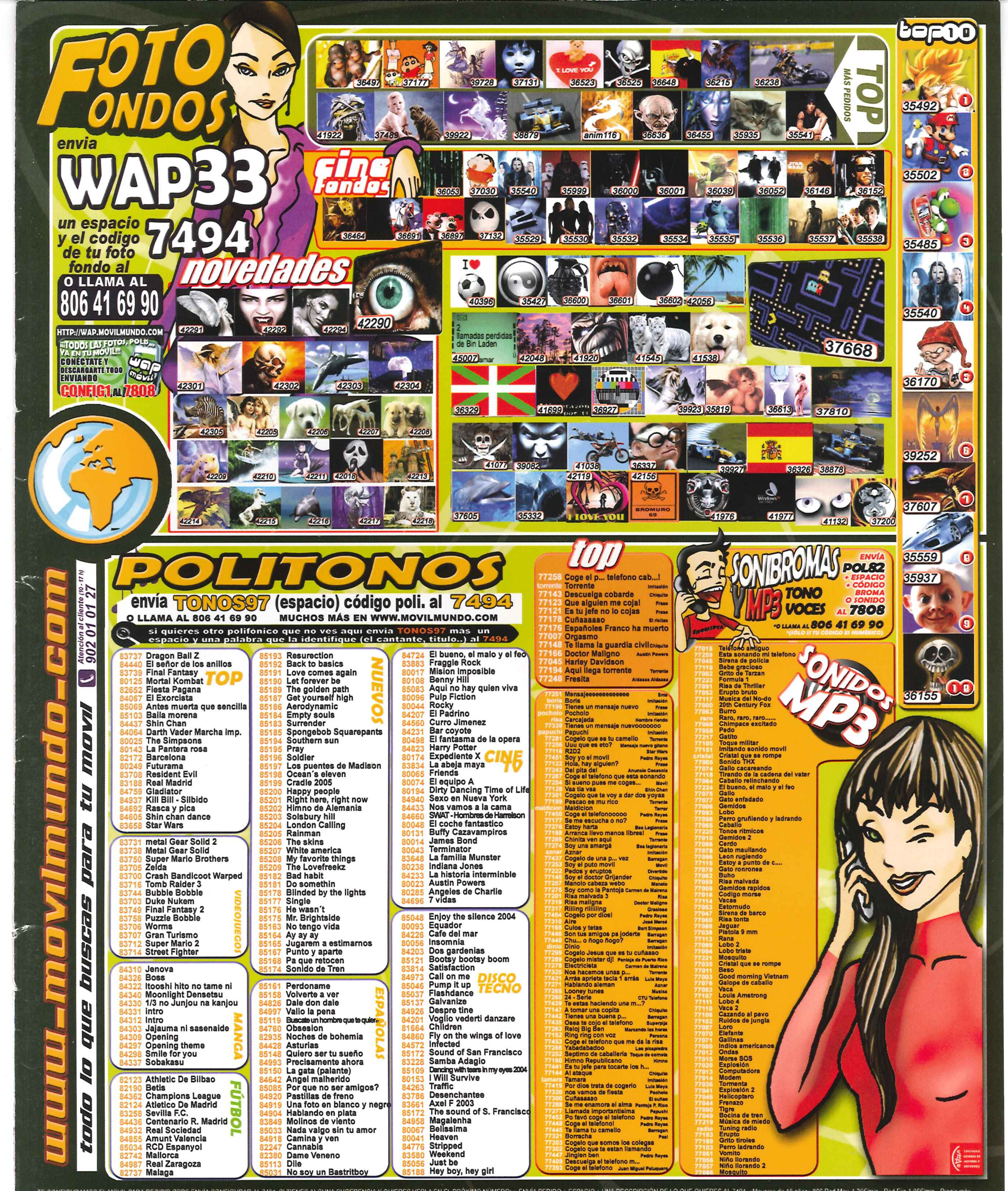
REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S


FOTO FONDOS
envia
WAP33
un espacio y el codigo de tu foto fondo al
7494
O LLAMA AL
806 41 69 90
HTTP://WAP.MOVILMUNDO.COM
¡¡TODOS LAS FOTOS, POLIS... YA EN TU MOVIL!! CONÉCTATE Y DESCARGARTE TODO ENVIANDO
CONFIG1 AL 7808
TOP MÁS PEDIDOS
36497 37177 39728 37131 36523 36525 36648 36215 36238
41922 37489 39922 38879 anim116 36636 36455 35935 35541
fine fondos
36053 37030 35540 35999 36000 36001 36039 36052 36146 36152
36464 36691 36897 37132 35529 35530 35532 35534 35535 35536 35537 35538
novedades
42291 42292 42294 42290
42301 42302 42303 42304
42305 42205 42206 42207 42208
42209 42210 42211 42018 42213
42214 42215 42216 42217 42218
40396 35427 36600 36601 36602 42056 37668
45007 42048 41920 41545 41538
36329 41699 36927 39923 35819 36613 37810
41077 39082 41038 36337 39927 36326 38878
42119 42156
37605 35332 41976 41977 41132 37200
top10
35492 1
35502 2
35485 3
35540 4
36170 5
39252 6
37607 7
35559 8
35937 9
36155 10
POLITONOS
envía TONOS97 (espacio) código poli. al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 90 MUCHOS MÁS EN WWW.MOVILMUNDO.COM
si quieres otro polifónico que no ves aquí envía TONOS97 mas un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, título..) al 7494
TOP
83737 Dragon Ball Z
84440 El señor de los anillos
83739 Final Fantasy
80125 Mortal Kombat
82652 Fiesta Pagana
84067 El Exorcista
85069 Antes muerta que sencilla
80153 Baila morena
84437 Shin Chan
84064 Darth Vader Marcha imp.
80025 The Simpsons
80143 La Pantera rosa
82172 Barcelona
80249 Futurama
83708 Resident Evil
83188 Real Madrid
84759 Gladiator
84937 Kill Bill - Silbido
84692 Rasca y pica
84605 Shin chan dance
83658 Star Wars
VIDEOJUEGOS
83731 metal Gear Solid 2
83738 Metal Gear Solid
83750 Super Mario Brothers
83705 Zelda
83700 Crash Bandicoot Warped
83716 Tomb Raider 3
83744 Bubble Bobble
83703 Duke Nukem
83749 Final Fantasy 2
83758 Puzzle Bobble
83706 Worms
83707 Gran Turismo
83712 Super Mario 2
83714 Street Fighter
MANGA
84310 Jenova
84325 Boss
84322 Itooshi hito no tame ni
84340 Moonlight Densetsu
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84331 Intro
84312 Intro
84303 Jajauma ni sasenaide
84309 Opening
84297 Opening theme
84298 Smile for you
84337 Sobakasu
FÚTBOL
82123 Athletic De Bilbao
82190 Betis
84362 Champions League
82124 Atletico De Madrid
83258 Sevilla F.C.
84436 Centenario R. Madrid
84932 Real Sociedad
84855 Amunt Valencia
80034 RCD Espanyol
82742 Mallorca
84987 Real Zaragoza
82737 Malaga
NUEVOS
85193 Resurrection
85192 Back to basics
85191 Love comes again
85190 Let forever be
85189 The golden path
85187 Get yourself high
85186 Aerodynamic
85184 Empty souls
85183 Surrender
85185 Spongebob Squarepants
85194 Southern sun
85195 Pray
85196 Soldier
85197 Los puentes de Madison
85198 Ocean´s eleven
85199 Cradle 2005
85200 Happy people
85201 Right here, right now
85202 Himno de Alemania
85203 Solsbury hill
85204 London Calling
85205 Rainman
85206 The skins
85207 White america
85208 My favorite things
85209 The Lovefreekz
85182 Bad habit
85181 Do somethin
85178 Blinded by the lights
85177 Single
85176 He wasn´t
85175 Mr. Brightside
85163 No tengo vida
85164 Ay ay ay
85165 Jugarem a estimarnos
85167 Punto y aparte
85168 Pa que retocen
85174 Sonido de Tren
ESPAÑOLAS
85161 Perdoname
85158 Volverte a ver
84826 Dale don dale
84997 Vallo la pena
85119 Buscate un hombre que te quiera
84760 Obsesion
82935 Noches de bohemia
84428 Asturias
85148 Quiero ser tu sueño
84993 Precisamente ahora
85150 La gata (palante)
84642 Angel malherido
85085 Por que no ser amigos?
84920 Pastillas de freno
84919 Una foto en blanco y negro
84904 Hablando en plata
83849 Molinos de viento
85033 Nada valgo sin tu amor
84918 Camina y ven
82247 Cannabis
82380 Dame Veneno
85113 Dile
85031 No soy un Bastritboy
CINE TV
84724 El bueno, el malo y el feo
83883 Fraggle Rock
80017 Mision Imposible
80108 Benny Hill
85083 Aqui no hay quien viva
80029 Pulp Fiction
80044 Rocky
84207 El Padrino
84560 Curro Jimenez
84231 Bar coyote
80498 El fantasma de la opera
83815 Harry Potter
80174 Expediente X
83834 La abeja maya
80065 Friends
80074 El equipo A
80194 Dirty Dancing Time of Life
84940 Sexo en Nueva York
84433 Nos vamos a la cama
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
80048 El coche fantastico
80131 Buffy Cazavampiros
82014 James Bond
84303 Terminator
83648 La familia Munster
80238 Indiana Jones
84233 La historia interminble
80023 Austin Powers
80285 Angeles de Charlie
84696 7 vidas
DISCO TECNO
85048 Enjoy the silence 2004
80093 Equador
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
84203 Dos gardenias
85121 Bootsy bootsy boom
83814 Satisfaction
84973 Call on me
85046 Pump it up
85157 Flashdance
85137 Galvanize
84926 Despre tine
84201 Voglio vederti danzare
81664 Children
84860 Fly on the wings of love
84572 Infected
83172 Sound of San Francisco
83228 Samba Adagio
85109 Dancing with tears in my eyes 2004
80153 I Will Survive
84263 Traffic
83758 Desenchantee
83661 Axel F 2003
83786 The sound of S. Francisco
84958 Magalenha
80067 Belissima
82264 Heaven
84776 Stripped
83580 Weekend
85056 Just be
85188 Hey boy, hey girl
top
77258 Coge el p... telefono cab...!
torrente Torrente
77143 Descuelga cobarde
77123 Que alguien me coja!
77121 Es tu jefe no lo cojas
77178 Cuñaaaaao
77176 Españoles Franco ha muerto
77007 Orgasmo
77148 Te llama la guardia civil
77166 Doctor Maligno
77045 Harley Davidson
77194 Aqui llega torrente
77248 Fresita
SONIBROMAS Y MP3 TONO VOCES
ENVÍA POL82 + ESPACIO + CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7808
*O LLAMA AL 806 41 69 90
SONIDOS MP3
www.movilmundo.com
todo lo que buscas para tu movil
Atención al cliente (10 - 17 h) 902 01 01 27

¡Dale alas a la batalla!

12+
www.pegi.info



En un tiempo en el que la Tierra y el Océano son sólo una leyenda y el mundo no es más que islas que flotan en el aire, dos jóvenes héroes descubren que sus destinos están unidos mientras luchan por salvar su mundo natal. Toma el control de tu grupo de guerreros alados en un viaje a través de este hermoso e interminable entorno y lucha contra enormes criaturas con un sistema de combate ágil e innovador.

BATEN KAITOS™ Las alas eternas y el océano perdido.
Sólo para Nintendo Game Cube.



